

**PENGARUH STRATEGI *MAKE A MATCH* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1
PULAU BURUNG
INDRAGIRI HILIR**



Oleh

MUHAMMAD SYUKRON

NIM. 10715000608

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1433 H/2012 M**

**PENGARUH STRATEGI *MAKE A MATCH* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1
PULAU BURUNG
INDRAGIRI HILIR**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan

(S.Pd.)



Oleh

MUHAMMAD SYUKRON

NIM. 10715000608

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1433 H/2012 M**

ABSTRAK

M. SYUKRON, (2012) : Pengaruh Strategi *Make A Match* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pulau Burung Indragiri Hilir.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh strategi pembelajaran kooperatif *Make A Match* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pulau Burung Indragiri Hilir. Dalam penelitian ini rumusan masalahnya adalah “Apakah ada perbedaan strategi *Make A Match* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pulau Burung?”

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen yaitu penelitian yang bertujuan untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh strategi *Make A Match* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pulau Burung pada pembahasan persamaan garis lurus, pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan menyebarkan angket kepada siswa.

Berdasarkan hasil analisis data nonparametrik menggunakan *Mann Whitney U Test* dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar matematika antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi *Make A Match* dengan siswa yang hanya diajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Ini terlihat setelah dilakukan analisis didapat nilai Z hitung lebih kecil dari Z tabel yaitu pada taraf signifikan 5% ,yaitu $Z_{hitung} -4,4440 < -Z_{tabel} -1,97$, ini menunjukkan adanya perbedaan yang cukup signifikan.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa strategi *Make A Match* berpengaruh baik terhadap motivasi belajar matematika siswa karena dengan pembelajaran *Make A Match* maka akan menciptakan suasana belajar yang kondusif.

ABSTRACT

M. SYUKRON, (2012) : Influence of Make A Match Strategy to Motivation Learn of Math Student at VIII Junior High School State 1 Pulau Burung Indragiri Hilir.

This research aim to know the influence Motivation Learn of Math for cooperative study with Make A Match strategy student at VIII Junior High School State Pulau Burung Indragiri Hilir. In this research the problem formula is "What is there difference of Make A Match strategy of motivation learn math student at VIII Junior High School State Pulau Burung?".

This research is Quasi Experiment research that investigating the influence of strategy Make A Match to motivation learn of math student at VIII Junior High School State Pulau Burung at equation of straight line. Data collected by observation and disseminating enquette to student at VIII Junior High School.

Based on nonparametric data analysis with Mann Whitney U test can taken conclusion is were influence motivation study from student learning by Make A Match strategy comparing student learning by konvensional study. It seen after doing analysis and got value of $Z_{hitung} -4,4440 < -Z_{tabel} -1,97$, that of 5% level of signifancy

There all is told motivation Make A Match strategy better motivation konvensional study and Make A Match strategy good influence to motivation learn of math because with aplying Make A Match strategy will creating atmosphere condusif of learn.

الخلاصة

محمد شكرا (2012): تأثير استراتيجية *Make A Match* على تشويق التعليم الرياضيات لدى التلاميذ الصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية الأولى بولاو بورونج إندرا غيري حيلير.

هذا البحث شبه التجربة هو البحث باهداف لنظر تأثير استراتيجية *Make A Match* على تشويق التعليم الرياضيات لدى التلاميذ الصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية الأولى بولاو بورونج إندرا غيري حيلير على مادة خط مستقيم معادلة, جمع البيانات باستبيان على التلاميذ. وتكوين المشكلته " فرق استراتيجية *Make A Match* على تشويق التعليم الرياضيات لدى التلاميذ الصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية الأولى بولاو بورونج إندرا غيري حيلير ؟"

هذا البحث شبه التجربة يعنى البحث الذي بأهداف ليعريف موجود أو لا تأثيره استراتيجية *Make A Match* على تشويق التعليم الرياضيات لدى التلاميذ الصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية الأولى بولاو بورونج إندرا غيري حيلير في مادة خط مستقيم معادلة, جمع تحليل البيانات بملاحظة و الاستبيان إلى طلاب.

باساس نتيجة تحليل البيانات لامعلمية باستخدام *Mann Whithey U Test* يأخذ الباحث الخلاصة إن الموجود تشويق التعليم الرياضيات بين التلاميذ يعلم باستراتيجية *Make A Match* مع التلاميذ يعلم بتقليدي فقط. هذا نظر بعد تحليل نتيجة Z_{hitung} أقل من Z_{tabel} يعنى في هام 5%, يعنى $Z_{hitung} -4,4440 < Z_{tabel} -1,97$, هذا يشير إلى وجود اختلاف هام. ثم يستطيع بقول أن استراتيجية *Make A Match* مؤثر على تشويق التعليم الرياضيات لدى التلاميذ لأن بتعليم *Make A Match* سيخلق التعليم الذين بخير.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PENGHARGAAN	iv
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR ILUSTRASI	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Definisi Istilah.....	5
C. Permasalahan	6
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	7
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Konsep Teoretis	9
B. Penelitian Relevan	29
C. Konsep Operasional	30
D. Hipotesis	41
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	43
B. Populasi dan Sampel	43
C. Teknik Pengumpulan Data.....	44
D. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	51
B. Penyajian Data	58
C. Analisis Data.....	67
D. Pembahasan.....	74
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	77
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	80

DAFTAR TABEL

Tabel II.A	Perbedaan Motif dan Motivasi	10
Tabel II.B	Fase Kegiatan Guru	26
Tabel II.C	Poin Pernyataan Angket Motivasi	33
Tabel II.D	Kisi-kisi Angket Motivasi	34
Tabel IV. A	Nama Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Pulau Burung Sejak Berdiri sampai Sekarang.....	52
Tabel IV. B	Rekapitulasi Nama Guru SMP Negeri 1 Pulau Burung	56
Tabel IV. C	Rekapitulasi Tenaga Administrasi SMP Negeri 1 Pulau Burung	57
Tabel IV. D	Siswa SMP Negeri 1 Pulau Burung.....	57
Tabel IV. E	Keadaan Sarana dan Prasarana SMP Negeri 1 Pulau Burung..	58
Tabel IV. F	Jadwal Pelaksanaan Penelitian	60
Tabel IV. G	Uji Homogenitas Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol.....	68
Tabel IV. H	Uji Normalitas Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol	69
Tabel IV. I	Analisis <i>Mann Whitney U Test</i>	71

DAFTAR ILUSTRASI

Gambar 1.	Struktur Organisasi Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pulau Burung	55
Gambar 2.	Foto kegiatan pembelajaran di Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol	137

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, setiap orang harus berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikannya demi terwujudnya kehidupan yang lebih baik. Pada kehidupan sehari-hari, seseorang yang mempunyai pengetahuan tentang matematika akan membantu dalam memudahkan dalam menjalankan pekerjaan sehari-hari, seperti menghitung barang belanja, menghitung berapa diskon yang diberikan oleh sesuatu toko dan lain lain, untuk menjadikan seorang murid yang siap pakai didalam kehidupan maka sekolah adalah tempat untuk menyiapkan sumber daya manusia yang siap pakai.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya anak didik pintar secara teoritis tetapi tidak dapat mengaplikasikannya.

Begitu juga dalam pembelajaran Matematika di sekolah, siswa diharapkan memiliki respon, minat dan motivasi untuk belajar Matematika, motivasi merupakan energi penggerak dalam diri siswa yang dapat memberikan keinginan, gairah, semangat dan rasa senang pada siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran, pelajaran Matematika merupakan salah satu materi yang banyak memuat rumus-rumus yang harus dianalisa secara baik oleh setiap siswa, namun setiap individu mempunyai keterbatasan kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami dan mengerti serta dapat menganalisis dengan baik unsur-unsur yang ada di dalam rumus-rumus Matematika.

Siswa yang memiliki motivasi maka ia akan senang untuk belajar, apalagi didalam proses belajar guru menyampaikan informasi dengan sangat menyenangkan, suasana belajar yang kondusif, sehingga tujuan untuk memperoleh apa yang ia inginkan dari belajar akan tercapai. Dengan motivasi seorang siswa akan lebih giat dan rajin melaksanakan suatu kegiatan serta siap untuk melakukan hal-hal yang diperlukan dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, karena kebanyakan siswa menganggap bahwa Matematika itu sulit, tidak ada gunanya dalam kehidupan sehari-hari, ini merupakan satu tantangan besar bagi guru matematika untuk melaksanakan proses pembelajaran Matematika yang berkualitas, dan bagi siswa pelajaran ini bukan hanya sebagai melepas kewajiban dalam belajar, apalagi didalam kelas guru dihadapkan dengan berbagai macam tingkah laku, kebiasaan, karena mereka berasal dari berbagai latar belakang baik ras, agama, bahkan kehidupan

keluarga, mereka memiliki berbagai macam permasalahan, ada yang tidak mengerti konsep Matematika, ada yang susah memahami pelajaran Matematika, tidak memiliki motivasi terhadap mata pelajaran Matematika dan lain lain.

Proses pembelajaran akan lebih efektif jika siswa belajar dengan aktif dan motivasi yang tinggi. “Apabila siswa mempunyai motivasi belajar Matematika, ia akan mempelajari dengan sungguh-sungguh sehingga siswa mempunyai pengertian yang lebih dalam dan dengan mudah dapat mencapai tujuan belajar Matematika”.¹ Salah satu masalah yang dialami oleh sebagian besar siswa dalam pembelajaran Matematika adalah motivasi belajar yang masih rendah. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan oleh penulis gejala seperti siswa kurang serius mendengarkan penjelasan ketika guru menerangkan materi, jika ada ulangan misalnya siswa masih banyak yang kurang percaya diri dalam arti masih menyontek dengan teman lain, hal tersebut dialami oleh siswa-siswa SMP Negeri 1 Pulau Burung ini merupakan indikasi dari masih rendahnya motivasi belajar matematika. Guru pengajar Matematika disana mengatakan bahwa motivasi belajar siswa, khususnya dalam mempelajari matematika masih sangat rendah. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, diantaranya suasana belajar dan strategi yang digunakan adalah pembelajaran konvensional.

Menurut penuturan guru matematika disekolah SMP Negeri 1 Pulau Burung mereka telah berupaya mengajarkan matematika dengan cara yang

¹ Erman Suherman, *Strategi Belajar Mengajar Matematika*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 1999), hal. 100

menarik, tidak monoton dengan hanya sistem ceramah, tetapi guru menerapkan cara seperti belajar dengan menggunakan sistem diskusi, belajar di tempat terbuka, menggunakan lembar kerja siswa, serta memberikan hadiah kepada siswa yang berprestasi dikelasnya. Akan tetapi gejala kurangnya motivasi belajar siswa masih ditemukan sehingga akan timbul pertanyaan kenapa motivasi belajar siswa masih rendah padahal guru telah berusaha untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya akan memaksimalkan hasil belajar.

Kedisiplinan siswa SMP Negeri 1 Pulau Burung juga telah dididik dengan baik salah satu kebiasaan yang dilakukan siswa sebelum masuk ke kelas adalah membacakan Tri Prasetya Pelajar yang diharapkan mampu menumbuhkan sikap hormat kepada orang tua dan guru, menumbuhkan sikap sopan, jujur dan semangat belajar, tekun berusaha dan sungguh-sungguh dalam belajar. Ketika siswa masuk ke kelas guru telah berada di kelas sehingga siswa akan bersalaman dengan guru dengan harapan akan menumbuhkan sikap hormat kepada guru.

Berdasarkan pemaparan gejala di atas, maka dibutuhkan sebuah pendekatan pembelajaran yang mengoptimalkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa, salah satu cara yang diduga dapat meningkatkan motivasi siswa adalah mengarahkan model pembelajaran,

model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.²

Penggunaan model mengajar yang bervariasi dapat menggairahkan belajar anak didik, oleh karena itu penulis mengarahkan model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan strategi *Make A Match*, yang akan membuat siswa termotivasi belajar yang pada umumnya dimata siswa matematika merupakan pelajaran yang menyramkan, tidak mengasyikkan atau membosankan dan lain-lain. Dengan penerapan sebuah model atau strategi pembelajaran diharapkan dimata siswa Matematika menjadi lebih menyenangkan dan tentunya memotivasi belajar siswa, sehingga yang tadinya pikiran siswa pada pelajaran Matematika adalah pelajaran yang menakutkan dan tidak menyenangkan menjadi menyenangkan dan tentunya hasil yang maksimal akan tercapai.

B. Definisi Istilah

1. Strategi *Make A Match*, artinya mencari pasangan yaitu strategi yang dikembangkan dengan dua jenis kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban, dimana siswa akan mencari teman yang memiliki jawaban dari pertanyaan yang ada pada dirinya dan mencari jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang dimiliki temannya dan mereka dapat belajar dengan sangat menyenangkan.³

²Risnawati, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Pekanbaru: Suska Press, 2008), hal. 27

³Melvin L Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusamedia, 2006), hal. 235

2. Motivasi belajar Matematika, motivasi belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi dan dapat timbul karena faktor intrinsik atau ekstrinsik.⁴

C. Permasalahan

1. Identifikasi masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Siswa tidak memiliki motivasi untuk mengikuti proses belajar Matematika.
- b. Kurangnya motivasi siswa dikarenakan strategi yang kurang menarik.

2. Batasan masalah

Untuk mempermudah dalam melakukan penelitian ini maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti difokuskan pada Pengaruh Strategi *Make A Match* terhadap motivasi belajar Matematika siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kelas VIII Pulau Burung Indragiri Hilir.

3. Rumusan masalah

Pada proses belajar mengajar hendaknya guru memilih strategi belajar yang sejalan dengan tujuan pembelajaran agar proses belajar lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan itu maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah: Apakah ada pengaruh Strategi *Make A Match* terhadap

⁴Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis Bidang Pendidikan)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 23

motivasi belajar Matematika dan seberapa besar pengaruh strategi *Make A Match* terhadap motivasi belajar Matematika pada pokok bahasan Persamaan garis lurus siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pulau Burung Indragiri Hilir?.

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh Strategi *Make A Match* terhadap motivasi belajar Matematika pada pokok bahasan Persamaan Garis Lurus siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Desa Pulau Burung Indragiri Hilir.

2. Kegunaan penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah:

- a. Bagi Guru, pembelajaran dengan menggunakan Strategi *Make A Match* dapat dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pulau Burung Indragiri Hilir.
- b. Bagi Sekolah, tindakan yang dilakukan dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dalam rangka untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya, dan tentunya dapat menambah wawasan bagi peneliti.

- d. Bagi Siswa, dengan penerapan Strategi *Make A Match* diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa kelas VIII Sekolah Mengah Pertama Negeri 1 Pulau Burung Indragiri Hilir.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Teoretis

1. Pengertian Motivasi

Kata motivasi berasal dari bahasa Latin yaitu *movere* yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu atau yang menggerakkan¹, kata motivasi digunakan sejak awal abad kedua puluh sebelum itu selama beratus-ratus tahun, manusia dipandang sebagai makhluk rasional dan intelek yang memilih tujuan dan menentukan sederet perbuatan secara bebas. Nalarlah yang menentukan apa yang dilakukan manusia. Manusia bebas untuk memilih dengan pilihan yang ada baik atau buruk, oleh karenanya manusia bertanggung jawab penuh terhadap setiap perilakunya.

Sehubungan dengan itu, dalam mendefinisikan konsep motivasi ini terdapat kesulitan, karena seperti yang telah diungkapkan Atkinson, motivasi masih merupakan suatu konsep yang masih kontroversial, karena motif dan motivasi itu digunakan secara bersamaan dan dalam makna yang sama, hal ini disebabkan karena pengertian motif dan motivasi keduanya sukar dibedakan secara tegas. Apabila suatu kebutuhan dirasakan mendesak untuk dipenuhi, maka motif dan daya penggerak menjadi aktif.²

Motif yang telah menjadi aktif inilah yang disebut motivasi.

Perbedaan antara Motif dan Motivasi dapat dilihat pada Tabel.II. A

¹Winardi. J, *Motivasi dan Pemotivasian dalam Manajemen*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 41.

²Robertus Ankowo, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: Graha Ilmu, 2007), hal. 34

TABEL.II. A
Perbedaan Antara Motif dan Motivasi

MOTIF	MOTIVASI
<ul style="list-style-type: none"> • Dorongan • Daya gerak • Rangsangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendorong tingkah laku • Penggerak tingkah laku • Pemberi rangsangan

2. Teori-teori Motivasi

Motivasi adalah kemauan untuk berbuat sesuatu, sedangkan motif adalah kebutuhan, keinginan, dorongan, atau stimulus. Motivasi seseorang tergantung kepada kekuatan motifnya. Motif dengan kekuatan besarlah yang akan menentukan perilaku seseorang. Motif yang kuat sering kali berkurang apabila telah tercapai kepuasan atau karena menemui kegagalan. Pandangan beberapa ahli tentang motivasi dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Teori Abraham H. Maslow (Teori Kebutuhan)

Teori motivasi yang dikembangkan oleh Abraham H. Maslow pada intinya berkisar pada pendapat bahwa manusia mempunyai lima tingkat atau hierarki kebutuhan³, yaitu :

- 1) Kebutuhan fisik
- 2) Rasa aman
- 3) Ingin bergaul
- 4) Ingin dihargai

³Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis Bidang Pendidikan)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 41

5) Ingin menonjolkan diri

b. Teori Herzberg (Teori Dua Faktor)

Ilmuwan yang diakui telah memberikan kontribusi penting dalam pemahaman motivasi ialah Herzberg. Teori yang di kembangkannya dikenal dengan “Model Dua Faktor” dari motivasi, yaitu faktor motivasional dan faktor *hygiene* atau “pemeliharaan”.⁴ Menurut teori ini yang dimaksud faktor motivasional adalah hal-hal yang mendorong berprestasi yang sifatnya intrinsik, yang berarti bersumber dalam diri seseorang, sedangkan yang dimaksud dengan faktor *hygiene* atau pemeliharaan adalah faktor-faktor yang sifatnya ekstrinsik yang berarti bersumber dari luar diri yang turut menentukan perilaku seseorang dalam kehidupan seseorang.

Menurut Herzberg, yang tergolong sebagai faktor motivasional antara lain ialah pekerjaan seseorang, keberhasilan yang di raih, kesempatan bertumbuh, kemajuan dalam karier dan pengakuan orang lain. Sedangkan faktor-faktor *hygiene* atau pemeliharaan mencakup antara lain status seseorang dalam organisasi, hubungan seorang individu dengan atasannya, hubungan seseorang dengan rekan-rekan sekerjanya.

Dari dua teori diatas dapat diambil kesimpulan bahwa setiap manusia dalam melakukan aktivitas /kegiatan didorong oleh adanya motivasi, sehingga setiap kegiatan yang dilakukan akan mencapai hasil yang diharapkan dan hasilnya akan maksimal.

⁴ *Ibid*, hal. 44

Pada proses pembelajaran di sekolah, motivasi sangat berperan penting demi tercapainya hasil belajar serta tercapainya tujuan belajar, karena siswa yang tidak memiliki motivasi akan susah fokus pada apa yang dipelajari, tidak fokus dengan apa yang diterangkan oleh guru, sehingga efeknya seperti siswa tidak paham konsep belajar, tidak dapat menyelesaikan masalah dan hasil belajarnya akan rendah.

3. Motivasi Belajar

Sesuatu aktifitas belajar sangat lekat dengan motivasi, perubahan suatu motivasi akan merubah pula wujud, bentuk dan hasil belajar, ada tidaknya motivasi seseorang individu untuk belajar sangat berpengaruh dalam belajar. Perubahan-perubahan yang dipelajari biasanya memberi hasil yang baik jika orang mempunyai motivasi untuk melakukannya.

Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

Ibaratnya seseorang itu menghadiri suatu seminar, tetapi karena ia tidak tertarik pada materi yang diseminarkan dia tidak tertarik juga dengan narasumbernya, maka ia tidak akan mendengarkan secara sungguh-sungguh apa isi dari seminar tersebut bahkan jika ditanya apa yang ia dapat dari mengikuti seminar itu ia mengatakan tidak dapat apa-apa, bahkan ia enggan mencatat isi seminar itu . Begitu juga dalam belajar di sekolah seseorang yang tidak memiliki motivasi belajar tidak akan mendapat apa-apa selama ia duduk ± 90 menit didalam kelas, siswa

berada di kelas karena paksaan yang lebih dikenal dengan istilah kewajiban isi absen atau sekadar seremonial belajar sehari-hari. Padahal menurut Effendi hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat.⁵

Dalam hal ini maka kegagalan belajar siswa jangan begitu saja mempersalahkan pihak siswa, sebab mungkin saja guru tidak berhasil dalam memberikan motivasi yang mampu membangkitkan semangat dan kegiatan siswa untuk berbuat/belajar. Jadi tugas guru bagaimana mendorong para siswa agar pada dirinya tumbuh motivasi.⁶ Jadi Motivasi belajar merupakan penggerak atau pendorong bagi siswa-siswi untuk melakukan kegiatan belajar yang pada hakikatnya untuk mengadakan perubahan tingkah laku.

Ada dua faktor yang sangat mempengaruhi motivasi belajar yaitu faktor instrinsik dan faktor ekstrinsik, perbedaan dari keduanya antara lain:

- a. Motivasi instrinsik merupakan motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang oleh luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.⁷ Biasanya berupa minat, motivasi dan kondisi fisik.⁸ Sedangkan menurut Hamzah Faktor-faktor instrinsik motivasi belajar sebagai berikut :

- 1) Hasrat dan keinginan untuk berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar

⁵Effendi Zakaria, Dkk., *Trend Pengajaran Dan Pembelajaran Matematika*, (Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn Bhd, 2007), hal. 153

⁶*Ibid*, hal. 75-76

⁷Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 89

⁸<http://www.scribd.com/doc/33398692/38/hubungan-antara-motivasi-dengan-prestasi-belajar-siswa-pada-mata-pelajaran-geografi-di-kelas-xi-ips-sma-negeri-2>.
27/03/2012. 11:00

- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.⁹
- b. Motivasi Ekstrinsik merupakan motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar.¹⁰ Biasanya berupa hadiah, dukungan dari guru, faktor keluarga.¹¹ Sedangkan menurut Hamzah Faktor-faktor ekstrinsik motivasi belajar sebagai berikut :
 - 1) Adanya penghargaan
 - 2) Lingkungan belajar yang kondusif
 - 3) Kegiatan belajar yang menarik.¹²

Sardiman mengungkapkan bahwa ciri-ciri motivasi yang ada pada diri siswa dalam pembelajaran meliputi :

- a. Tekun dalam menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- b. Ulet menghadapi kesulitan.
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- d. Lebih senang bekerja mandiri.
- e. Tidak cepat bosan dengan tugas-tugas yang rutin.
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya.
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini.
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.¹³

4. Pentingnya Motivasi dalam Pembelajaran

a. Fungsi motivasi

Motivasi mempengaruhi adanya kegiatan, sehubungan dengan hal tersebut ada tiga fungsi motivasi, yaitu :

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.

⁹ Hamzah B. Uno, *Op. Cit*, hal. 31

¹⁰ Sardiman AM, *Op. Cit*, hal. 91

¹¹ www.scribd.com , *Loc. cit*, 27/03/2012, 11:03

¹² Hamzah B. Uno, *Op. Cit*, hal. 31

¹³ Sardiman AM, *Op. Cit*, hal. 83

- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.¹⁴

Motivasi mempunyai fungsi yang sangat penting dalam belajar, karena motivasi akan menentukan intensitas usaha belajar yang dilakukan siswa.

Hawley menyatakan “bahwa para siswa yang memiliki motivasi yang tinggi, belajarnya lebih baik dibandingkan dari siswa yang memiliki motivasi rendah. Hal ini dapat dipahami karena siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan tekun dalam belajar dan terus akan belajar kontinyu tanpa mengenal putus asa dan dapat mengesampingkan hal-hal yang dapat mengganggu kegiatan belajar yang dilakukannya.”¹⁵

Aspek motivasi dalam keseluruhan proses belajar mengajar sangat penting, karena motivasi dapat mendorong siswa untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang berhubungan dengan kegiatan belajar. Motivasi dapat memberikan semangat kepada siswa dalam kegiatan belajar dan memberi petunjuk disetiap perbuatan yang dilakukannya.

Bagi siswa pentingnya motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir.
- 2) Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya.
- 3) Mengarahkan kegiatan belajar.
- 4) Membesarkan semangat belajar.

¹⁴*Ibid*, hal. 85

¹⁵Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*, (Bandung: Alfabeta, 2006), hal. 200

- 5) Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja berkesinambungan, individu dilatih untuk menggunakan kekuatannya sedemikian rupa sehingga dapat berhasil.¹⁶

b. Tujuan motivasi

Tujuan motivasi secara umum adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu.¹⁷

Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini motivasi mengandung tiga elemen penting, yaitu:

- 1) Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasinya akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem "*neurophysiological*" yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
- 2) Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa/"*feeling*", afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
- 3) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/terdorong oleh adanya

¹⁶Mudjiono dan Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal. 83

¹⁷Ngalm Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 1990), hal. 73

unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.¹⁸

Ada beberapa definisi motivasi yang dikemukakan oleh para ahli, menurut Mc Donald yang dikutip Oemar adalah *motivation is an energy change within the peson characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction* atau jika diartikan adalah suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.¹⁹

Usaha untuk membangkitkan motivasi belajar siswa ada enam hal yang harus dilakukan oleh guru, yaitu:

- 1) Membangkitkan dorongan kepada anak didik untuk belajar
- 2) Menjelaskan secara konkrit kepada anak didik apa yang dapat dilakukan pada akhir pembelajaran
- 3) Memberikan ganjaran terhadap prestasi yang di capai anak didik sehingga dapat merangsang untuk mendapatkan prestasi yang lebih baik lagi.
- 4) Membentuk kebiasaan belajar yang baik
- 5) Membantu kesulitan belajar anak didik secara individu atau kelompok
- 6) Menggunakan metode yang bervariasi²⁰

5. Teknik-teknik Meningkatkan Motivasi Belajar

Mengingat pentingnya motivasi belajar bagi siswa, maka guru diharapkan dapat membangkitkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa-siswanya. Agar memperoleh hasil belajar yang optimal, siswa harus memiliki motivasi belajar yang tinggi, namun tidak semua siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi. Untuk membantu siswa yang memiliki

¹⁸Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 74

¹⁹Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2001), hal. 158

²⁰Syaiful Bahri Djamarah, Dkk., *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal.167

motivasi belajar yang rendah perlu dilakukan suatu upaya dari guru agar siswa yang bersangkutan dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

Guru adalah penggerak perjalanan belajar bagi siswa. Sebagai penggerak, maka guru perlu memahami dan mencatat kesukaran-kesukaran siswa. Sebagai fasilitator belajar, guru diharapkan memantau tingkat kesukaran pengalaman belajar dan segera membantu mengatasi kesukaran belajar sebelum siswa putus asa.

Upaya optimalisasi pemanfaatan pengalaman siswa tersebut dapat dilakukan sebagai berikut:

- a. Siswa ditugasi membaca bahan pelajaran sebelumnya, tiap membaca bahan-bahan belajar siswa mencatat hal-hal yang sukar, catatan hal-hal yang sukar tersebut diserahkan kepada guru.
- b. Guru mempelajari hal-hal yang sukar dari siswa.
- c. Guru memecahkan hal-hal yang sukar, dengan mencari "cara memecahkannya".
- d. Guru mengajarkan "cara memecahkan" dan mendidik keberanian dalam menghadapi kesukaran.
- e. Guru mengajak serta siswa mengalami dan mengatasi kesukaran.
- f. Guru memberi kesempatan kepada siswa yang mampu memecahkan masalah untuk membantu rekan-rekannya yang mengalami kesukaran.
- g. Guru memberi penguatan kepada siswa yang berhasil mengatasi kesukaran belajarnya sendiri.
- h. Guru menghargai pengalaman dan kemampuan siswa agar belajar secara mandiri.²¹

Perlakuan guru semacam itu diharapkan mampu membangkitkan motivasi belajar siswanya dan tentunya harapan yang paling utama adalah siswa mendapatkan hasil belajar yang optimal sesuai dengan kemampuannya. Tentunya untuk mencapai prestasi belajar tersebut tidak akan terlepas dari upaya yang diberikan guru dalam memberikan motivasi atau dorongan kepada siswa agar dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

²¹Mudjiono dan Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal. 105-106

Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar disekolah:

a. Memberikan Angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar, yang utama justru untuk mencapai angka/nilai yang baik. Sehingga siswa biasanya yang dikejar adalah nilai ulangan atau nilai-nilai pada raport angkanya baik-baik.

b. Hadiah

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk sesuatu pekerjaan tersebut.

c. Saingan/kompetensi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan, baik persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

d. Ego involment

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting.

e. Memberi ulangan

Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi. Tetapi yang harus diingat oleh guru, adalah jangan terlalu sering (misalnya setiap hari) karena bisa membosankan.

f. Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.

g. Pujian

Apabila ada siswa yang sukses yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Oleh karena itu, supaya pujian ini merupakan motivasi, pemberiannya harus tepat.

h. Hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu, guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.

i. Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar, berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik, bila dibandingkan segala sesuatu kegiatan yang tanpa maksud. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik.

j. Minat

Di depan sudah diuraikan bahwa soal motivasi sangat erat hubungannya dengan unsur minat. Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat

k. Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, akan merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.²²

Belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam bertingkah laku berkat pengalaman dan latihan-latihan. Slameto menyatakan belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.²³ Perubahan ini adalah perubahan secara sadar, bersifat kontinu dan fungsional, positif dan aktif, tidak bersifat sementara, bertujuan dan terarah, mencakup seluruh aspek tingkah laku.²⁴

Proses pembelajaran di kelas seorang guru harus mampu menanamkan dan menumbuhkan motivasi belajar siswa. Hal ini karena motivasi intrinsik harus ditumbuhkan dalam diri setiap siswa dan kesadaran akan pentingnya mempelajari Matematika juga harus dimiliki

²²Sardiman AM, *Op. cit*, hal. 92-95

²³ Slameto, *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003), hal. 2

²⁴ *Ibid.* Hal.3

oleh setiap siswa. Perlu diketahui bahwa siswa yang memiliki motivasi instrinsik akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan dan yang ahli dalam bidang studi tertentu.²⁵

Apabila motivasi intrinsik dan kesadaran akan pentingnya Matematika sudah melekat pada diri siswa maka suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan akan terwujud dan tentu saja hal ini akan mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Oleh karena itu guru harus mampu menerapkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan gairah siswa untuk belajar dan mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis dan cermat.

Pemberian variasi yang tepat dalam belajar juga akan mampu untuk menarik perhatian siswa mempelajari materi pembelajaran, karena hal ini akan menghilangkan kebosanan yang timbul selama pembelajaran berlangsung.²⁶

Guru mempunyai peran membangkitkan perhatian siswa dalam belajar dan memberi dorongan kepada siswa bahwa materi yang mereka pelajari adalah penting.²⁷ Tentu saja hal ini akan mendorong siswa untuk lebih rajin dan serius dalam mempelajari materi tersebut karena mereka mengharapkan imbalan seperti untuk memperoleh nilai yang baik, kenaikan kelas dan sebagainya, untuk mencapainya setiap siswa harus

²⁵Sardiman AM, *Ibid*, hal. 90

²⁶Jamal Ma'mur Asmani, 7 *Kompetensi Guru Menyenangkan dan Profesional*, (Yogyakarta: Power Books, 2009), hal. 40

²⁷Martinis Yamin, *Profesionalisasi Guru dan Implementasi KTSP*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), hal. 172

memperhatikan apa yang disampaikan guru pada saat pembelajaran berlangsung.

Untuk menarik perhatian siswa dalam belajar Matematika guru harus mampu menerapkan metode khusus yang dapat menghilangkan ketakutan dan kebosanan siswa dalam belajar Matematika. Salah satunya adalah menjadikan pelajaran Matematika sebagai pelajaran yang menarik, mengasikkan dan menyenangkan melalui penerapan model pelajaran yang tepat. Oleh sebab itu sudah menjadi tugas bagi guru untuk menentukan model pembelajaran yang tepat, sesuai dengan materi pembelajaran. Penyelenggaraan proses pembelajaran harus senantiasa ditelaah dan mendapatkan perbaikan.

Proses pembelajaran Matematika harus memenuhi empat pilar pendidikan yang dicanangkan UNESCO, yaitu :

- a. *Learning to know* (belajar untuk mengetahui), yang mengandung pengertian bahwa belajar itu pada dasarnya tidak hanya berorientasi kepada produk atau hasil belajar, akan tetapi juga harus berorientasi kepada proses belajar.
- b. *Learning to do* (belajar untuk melakukan sesuatu), yang mengandung pengertian bahwa belajar itu bukan hanya sekedar mendengar dan melihat dengan tujuan akumulasi pengetahuan, akan tetapi belajar untuk berbuat dengan tujuan akhir penguasaan kompetensi yang sangat diperlukan dalam era persaingan global.
- c. *Learning to be* (belajar untuk menjadi seseorang), yang mengandung pengertian bahwa belajar adalah membentuk manusia “menjadi dirinya sendiri”, dengan kata lain belajar untuk mengaktualisasikan dirinya sendiri sebagai manusia.
- d. *Learning to live together* (belajar untuk menjalani kehidupan bersama), mengandung pengertian bahwa belajar untuk bekerja sama.²⁸

²⁸M. Sobry Sutikno, *Menggagas Pembelajaran Efektif dan Bermakna*, (Mataram: NTP Press, 2007), hal. 38

Berdasarkan keempat pilar diatas maka penerapan model pembelajaran yang tepat adalah langkah awal dalam mencapai hasil pembelajaran yang tepat harus senantiasa menjadi perhatian guru dalam pembelajaran.

Perbaikan dalam pembelajaran harus senantiasa dilakukan agar tujuan pembelajaran tetap tercapai, salah satunya adalah dengan langkah menerapkan model pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar Matematika dengan pembelajaran kooperatif dengan pendekatan strategi *Make A Match* seperti yang dilakukan penulis. Model ini dilaksanakan dengan tahapan-tahapan yang memperhatikan kemampuan dasar dan pengalaman yang dimiliki setiap siswa dalam pelajaran Matematika, serta memperhatikan aspek kemampuan otak siswa dalam menerima materi pelajaran yang baru.

Model pembelajaran ini menekankan kepada aktivitas siswa untuk mencari pemahaman akan objek atau soal, menganalisis dan mencari jawaban, mempresentasikan didepan kelas, dan mengonstruksikannya sehingga terbentuk pengetahuan baru dalam diri individu.²⁹ Strategi ini juga sesuai untuk mengoptimalkan peningkatan motivasi siswa yang memiliki faktor intrinsik dan ekstrinsik, dengan demikian setiap siswa tidak merasa terpaksa dalam melaksanakan pembelajaran tetapi mengikutinya dengan motivasi penuh dan bersungguh-sungguh, sehingga timbul rasa senang untuk belajar Matematika.

²⁹Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Prenada Media, 2005), hal. 131

Model pembelajaran peningkatan motivasi belajar Matematika melalui Strategi *Make A Match* menyajikan pertanyaan-pertanyaan dasar untuk mengetahui pengalaman dan pengetahuan dasar Matematika yang dimiliki setiap siswa tetapi pertanyaan yang diajukan boleh juga mengenai pelajaran yang baru saja dipelajari. Dalam proses model pembelajaran peningkatan motivasi belajar Matematika, pengetahuan tidak hanya diperoleh melalui transfer dari orang lain atau guru saja tetapi pengetahuan dapat juga diperoleh dengan cara melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, membaca, menganalisis, menanggapi serta memecahkan suatu permasalahan didalam materi pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran kurang didominasi oleh guru.

Oleh sebab itu model pembelajaran peningkatan motivasi belajar Matematika menekankan kepada aktivitas siswa untuk mencari pemahaman akan objek, menganalisis dan mengkonstruksikannya sehingga terbentuk pengetahuan baru dalam diri individu.

Model pembelajaran *Cooperatif Learning* tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran *Cooperatif Learning* yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan secara asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif.³⁰

Roger dan Johnson dalam Lie menyatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *Cooperatif Learnig*. Untuk mencapai hasil yang

³⁰Anita Lie, *Cooperative Learning*, (Jakarta: Grasindo, 2002), hal. 29

maksimal, lima unsur model pembelajaran gotong royong harus diterapkan, yaitu:

- a. Saling ketergantungan positif.
- b. Tanggung jawab perseorangan.
- c. Tatap muka.
- d. Komunikasi antar anggota.
- e. Evaluasi proses kelompok.³¹

Kebanyakan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif dapat memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan hasil belajarnya.
- b. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- c. Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin berbeda-beda.
- d. Penghargaan lebih berorientasi kelompok dari pada individu.³²

Pengelompokan heterogenitas (kemacamragaman) merupakan ciri-ciri menonjol dalam metode pembelajaran *Cooperative Learning*. Kelompok heterogenitas biasa dibentuk dengan memperhatikan keanekaragaman, gender, latar belakang agama, sosial-ekonomi dan etnik serta kemampuan akademis. Menurut Lie, dalam hal kemampuan akademis kelompok pembelajaran *Cooperative Learning* biasanya terdiri dari satu orang berkemampuan akademis tinggi, dua orang dengan kemampuan sedang dan satu lainnya dari kemampuan akademis rendah.³³

³¹*Ibid*, hal. 70

³²M. Ibrahim, *Pembelajaran Kooperatif*, (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2000), hal. 43

³³Anita Lie, *Op. Cit*, hal. 41

Terdapat enam fase atau langkah utama dalam pembelajaran kooperatif menurut Ibrahim. Keenam fase pembelajaran kooperatif dirangkum pada Tabel. II. B berikut ini :

TABEL .II. B
Fase Kegiatan Guru

Fase	Kegiatan Guru
1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar.
2. Menyampaikan informasi	Guru menyampaikan informasi kepada siswa dengan peragaan atau teks.
3. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan perubahan yang efisien.
4. Membantu kerja kelompok dalam belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas.
5. Mengetes materi	Guru megetes materi pelajaran atau kelompok meyajikan hasil pekerjaan mereka
6. Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai upaya atau hasil belajar individu maupun kelompok.

6. Pembelajaran Kooperatif dengan Pendekatan Strategi *Make A Match*

Metode *Make A Match* merupakan sebuah metode permainan mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban yang sesuai melalui interaksi dan kerjasama antar siswa. Pembelajaran dengan *Make A Match* cukup menyenangkan jika digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap dapat diajarkan dengan metode ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu,

sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan untuk dikembangkan bersama-sama dalam diskusi kelas.

Pembelajaran menggunakan strategi *Make A Match* adalah dimulai dengan mencari pasangan kartu yang berisi jawaban dari kartu soal yang dipegang oleh seorang siswa sebelum waktu habis. Teknik ini dikembangkan oleh Lorna Curran, salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa dapat belajar dengan menyenangkan dengan mencari pasangan dari dirinya.

Langkah penerapan startegi *Make A Match*:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, satu bagian kartu soal dan lainnya berisi jawaban.
- b. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang berisi soal atau jawaban
- c. Tiap siswa diminta untuk menelaah terlebih dahulu kartu yang dipegangnya apakah soal atau jawaban
- d. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.
- e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartu sebelum waktu yang ditetapkan akan diberi poin tambahan
- f. Jika siswa tidak dapat menemukan jawaban maka akan diberi hukuman sesuai dengan kesepakatan bersama
- g. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya
- h. Guru dan siswa membuat kesimpulan secara berssama-sama.³⁴

Penerapan pembelajaran dengan strategi *Make A Match*, digunakan media pembelajaran berupa kartu sebagai alat bantu dalam belajar agar lebih menarik sehingga siswa tidak bosan selalu berhadapan dengan papan tulis dan kapur atau spidol. Kartu yang dimaksud terdiri atas dua macam kelompok kartu, yaitu kelompok kartu soal dan kelompok kartu jawaban.

³⁴Melvin L Silberman, *Active Learning*, (Bandung: Nusamedia, 2006), hal. 250

Kartu yang digunakan di sini dapat berupa potongan-potongan kertas yang dibuat semenarik mungkin sehingga menarik minat siswa. Kaitannya dengan media kartu tersebut, bahan ajar yang disajikan dengan *Make A Match* tidak disajikan dalam bentuk jadi, tapi disajikan dalam bentuk soal-soal yang ditulis pada kartu soal dan jawaban tidak lengkap yang ditulis pada kartu jawaban.

Setiap satu kartu soal hanya terdiri atas satu butir soal. Sedangkan setiap satu kartu jawaban merupakan jawaban tidak lengkap dari satu kartu soal. Soal-soal dan jawaban-jawaban tidak lengkap dalam kartu berperan sebagai *stimulus* bagi siswa untuk belajar secara aktif baik mental maupun fisik. Tipe soal yang ada dalam kartu bermacam-macam tergantung dari materi yang dipelajari dan tujuan yang ingin dicapai.

Selain itu media lain selain kartu dalam pembelajaran dengan *Make A Match* adalah diskusi, karena diskusi akan terjadi antara siswa yang memegang kartu soal dengan yang memegang kartu jawaban dan juga dengan penilai.

Dalam pembelajaran dengan *Make A Match* siswa tidak hanya berinteraksi dengan teman anggota kelompoknya saja tetapi juga berinteraksi dengan kelompok lainnya melalui diskusi antar kelompok. Pembelajaran dengan *Make A Match* menuntut peran serta teman sebaya sehingga dapat memberikan dampak positif berupa peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, juga mempunyai dampak pengiring seperti relasi sosial, penerimaan terhadap peserta didik yang dianggap lemah, harga diri,

norma akademik, penghargaan terhadap waktu, dan memberikan pertolongan pada yang lain.

Pembelajaran matematika dengan *Make A Match* menciptakan lingkungan supaya siswa dapat belajar aktif baik mental maupun fisik dalam suasana yang rileks dan menggembirakan dengan adanya interaksi dan kerjasama antar siswa itu sendiri sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar matematika.

Menurut Rasyad, motivasi merupakan faktor yang sangat besar pengaruhnya pada proses belajar siswa. Tanpa adanya motivasi, maka proses belajar siswa akan sukar berjalan secara lancar.³⁵ Seperti yang dikatakan juga oleh Yamin bahwa motivasi merupakan salah satu pengaruh penting dalam belajar. Motivasi belajar mendorong dan mengarahkan minat siswa untuk belajar.³⁶

Pada akhirnya pembelajaran matematika dengan *Make A Match* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap matematika yang berkorelasi positif dengan prestasi dan hasil belajar matematika yang maksimal dan memuaskan.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang berkaitan dengan variabel *Make A Match* telah dilakukan oleh para peneliti berikut ini: Aisyah dalam skripsinya penerapan

³⁵Saiful Sagala, *Motivasi Belajar*, (Jakarta: Nusamedia, 2007), hal. 104

³⁶Martinis Yamin, *Teori Motivasi*, (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2003), hal. 80

teknik mencari pasangan (*Make A Match*) untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII dalam pelajaran Matematika siswa kelas X Madrasah Aliyah Yayasan Pesantren Islam Bengkalis.

C. Konsep Operasional

1. Jenis dan Desain penelitian

Jenis penelitian ini adalah bersifat Quasi eksperimen, karena subjek tidak dikelompokkan secara acak, tetapi peneliti menerima keadaan subjek seadanya. Dalam penelitian ini akan melihat apakah ada perbedaan motivasi belajar siswa sesudah menggunakan strategi belajar *Make A Match* dengan membandingkan antara kelas eksperimen yang menggunakan strategi *Make A Match* dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional, dalam pemilihan dua kelas ini mempertimbangkan karakteristik kesamaan dua kelompok tersebut yaitu memiliki kemampuan yang sama.

2. Variabel penelitian(objek penelitian)

Penelitian ini terdiri dua variabel yaitu:

a. Variabel Bebas

- 1) Penerapan strategi *Make A Match* siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pulau Burung.

Adapun tahap-tahap dalam pelaksanaan pembelajaran dengan strategi *Make A Match* sebagai berikut:

a) Tahap persiapan

- (1) Mencari materi untuk diterapkan dalam pembelajaran dengan strategi *Make A Match*.

- (2) Guru menyiapkan materi dengan permasalahan yang tentunya harus berhubungan dengan materi yang diajarkan serta menyiapkan perangkat pembelajaran yaitu kartu dalam pembelajaran *Make A Match*.

b) Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini dibagi kedalam beberapa kegiatan:

(1). Tahap awal

Guru menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika, kemudian mengulas kembali materi sebelumnya yang dijadikan prasyarat materi yang akan dipelajari siswa dan menjelaskan bagaimana proses pembelajara menggunakan strategi *Make A Match*.

(2). Tahap inti

Guru memberikan sedikit penjelasan tentang materi pelajaran, lalu guru akan membagikan dua jenis kartu yang berisi soal dan jawaban dengan dua kelompok siswa yang telah dibentuk sebelumnya dengan langkah sebagai berikut:

- (a). Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, satu bagian kartu soal dan lainnya berisi jawaban.
- (b). Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang berisi soal atau jawaban
- (c). Tiap siswa diminta untuk menelaah terlebih dahulu kartu yang dipegangnya apakah soal atau jawaban

(d).Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.

(e).Jika sudah ada yang menemukan jawaban dari soal yang dipegang maka tim penilai akan menilai apakah jawabannya benar atau salah.

(f). Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartu jawaban dengan benar sebelum waktu yang ditetapkan habis akan diberi poin tambahan

(g).Jika siswa tidak dapat menemukan jawaban maka akan diberi hukuman sesuai dengan kesepakatan bersama

(h).Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya

(3). Tahap penutup

Sebagai pemantapan materi, secara individual siswa mengerjakan kuis atau latihan yang ditampilkan dengan media pembelajaran dan Guru memberikan poin bagi siswa yang mampu memecahkan permasalahan sebagai upaya memotivasi siswa dalam mengerjakan soal-soal.

b. Variabel Terikat

Variabel Terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar Matematika siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pulau Burung Indragiri Hilir. Untuk mendapatkan data angket, peneliti menyebarkan angket sehingga data yang diperoleh adalah data ordinal, didalam angket terdapat 20 pernyataan dan dari 20 pernyataan tersebut

terbagi menjadi 10 pernyataan positif yang terdapat dari pernyataan 1 hingga pernyataan 10 dan 10 pernyataan negatif yaitu pernyataan 11 hingga pernyataan 20, angket selengkapnya dapat dilihat pada lampiran **G₁**.

Pada pernyataan angket akan dipilih salah satu alternatif jawaban yaitu: Sangat sering(SS), Sering(S), Kadang-kadang(KD), Kurang(KRG) dan Tidak pernah(TDP), pada setiap pernyataan angket akan diberikan poin, perhitungan poinnya seperti pada tabel dibawah ini:

TABEL .II. C
Poin pada Setiap Pernyataan Angket Motivasi

No	Alternatif jawaban	Pernyataan positif	Pernyataan negatif
1	Sangat sering(SS)	5	1
2	Sering (S)	4	2
3	Kadang-kadang(KD)	3	3
4	Kurang (KRG)	2	4
5	Tidak pernah (TDP)	1	5

Sumber: Iskandar

Indikator-indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- d. Adanya penghargaan dalam belajar.
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.³⁷

TABEL. II. C
Kisi-kisi Angket Motivasi

No	Indikator	+	-	No pernyataan	Pernyataan
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil			1	Saya harus bekerja keras agar berhasil dalam pembelajaran matematika ini
				4	Saya yakin bahwa saya mampu mempertahankan ide-ide saya dalam proses pembelajaran matematika ini
				5	Menyelesaikan tugas-tugas dalam pembelajaran matematika ini membuat saya merasa puas terhadap hasil yang telah saya capai
				12	Tidak penting bagi saya apabila menyelesaikan

³⁷Hamzah B Uno, *Teori Motivasi dan pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 23

					pembelajaran matematika ini dengan berhasil
				13	Isi pembelajaran matematika ini tidak bermanfaat bagi saya
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar			6	Pada pembelajaran matematika ini ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu saya
				11	Saya tidak merasa tertantang untuk berfikir ketika mendapatkan tugas matematika
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan			7	Setelah mempelajari pelajaran ini beberapa saat, saya percaya bahwa saya akan berhasil dalam tes matematika
				10	Untuk mencapai tujuan saya, penting bagi saya untuk berhasil dalam pembelajaran matematika ini

				14	Saya tidak yakin kalau saya akan berhasil dalam tes matematika
				15	Materi pembelajaran matematika ini lebih sulit dipahami daripada yang saya harapkan
				16	Isi pembelajaran matematika ini tidak sesuai dengan harapan dan tujuan saya
4	Adanya penghargaan dalam belajar			3	Ketika guru memberikan hadiah kepada siswa terbaik, saya yakin bahwa hadiah tersebut akan menjadi milik saya

				9	Komentar-komentar saya pada pembelajaran matematika ini membuat saya merasa mendapatkan penghargaan bagi upaya saya
				17	Saya tidak yakin kalau saya bisa mendapatkan hadiah yang disediakan oleh guru
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar			8	Saya telah mempelajari sesuatu yang sangat menarik dan tak terduga sebelumnya pada pelajaran matematika yang menggunakan strategi <i>Make a Match</i>
				18	Pembelajaran matematika menggunakan strategi <i>Make a Match</i> ini sulit bagi saya

				19	Materi pembelajaran matematika menggunakan strategi <i>Make a Match</i> ini membosankan
6	Adanya lingkungan yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik			2	Situasi pembelajaran matematika ini membuat saya yakin kalau saya dapat belajar dengan baik dan menyenangkan
				20	Saya kecewa pada situasi dan keadaan pada proses pembelajaran matematika yang berlangsung yang menggunakan strategi <i>Make a Match</i>

Adapun indikator keberhasilan motivasi yang akan dilihat dari penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh strategi *Make A Match* terhadap motivasi belajar matematika ada enam indikator yang terdiri dari dua puluh pernyataan dan dari setiap indikator terdiri dari pernyataan positif dan pernyataan negatif, adapun indikator motivasinya yaitu:

- 1) Indikator 1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil, mempunyai 5 pernyataan pada angket, yaitu nomor 1, 4, 5, 12, 13.
- 2) Indikator 2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, mempunyai 2 pernyataan pada angket, yaitu nomor 6, 11.
- 3) Indikator 3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan, mempunyai 5 pernyataan pada angket, yaitu nomor 7, 10, 14, 15, 16.
- 4) Indikator 4. Adanya penghargaan dalam belajar, mempunyai 3 pernyataan pada angket, yaitu nomor 3, 9, 17.
- 5) Indikator 5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, mempunyai 3 pernyataan pada angket, yaitu nomor 8, 18, 19.
- 6) Indikator 6. Adanya lingkungan yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik, mempunyai 2 pernyataan pada angket, yaitu nomor 2, 20.

Penelitian akan melihat besarnya motivasi perindikator dan rata-rata semua indikator diklasifikasikan pada kategori:

- 1) Sangat lemah, apabila motivasi belajar matematika siswa yang menggunakan strategi *Make A Match* mencapai 0% - 20%.
- 2) Lemah, apabila motivasi belajar matematika siswa yang menggunakan strategi *Make A Match* mencapai 21% - 40%.
- 3) Cukup, apabila motivasi belajar matematika siswa yang menggunakan strategi *Make A Match* mencapai 41% - 60%.
- 4) Kuat, apabila motivasi belajar matematika siswa yang menggunakan strategi *Make A Match* mencapai 61% - 80%.

- 5) Sangat Kuat, apabila motivasi belajar matematika siswa yang menggunakan strategi *Make A Match* mencapai 81% - 100%.³⁸

Untuk mencari persentase keberhasilan motivasi digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

F= Frekuensi jawaban

N= Jumlah yang di teliti

P= Jumlah persentase yang di cari

Frekuensi di atas diambil menggunakan skala *Likert* dan untuk menguji Hipotesis dari penelitian ini adalah menggunakan uji statistik nonparametrik karena data yang di peroleh dari angket motivasi berbentuk data ordinal maka analisis data dengan menggunakan *Mann Whitney U Test*, karena sampel dari penelitian ini ≥ 20 (besar atau sama dengan 20) maka digunakan rumus *Mann Whitney U Test* dengan pendekatan rumus Z ³⁹.

3. Prosedur penelitian

Berikut ini tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian:

- a. Tahap persiapan, terdiri dari
 - 1) Menentukan populasi dan sampel
 - 2) Menentukan materi yang akan dikaji dalam pembelajaran menggunakan strategi *Make A Match*
 - 3) Membuat RPP sesuai dengan materi yang akan dibahas

³⁸Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 89

³⁹Sugiyono, *Statistik Nonparametrik*, (Bandung: Alfabeta, 2004), hal. 63

- 4) Membuat instrumen penelitian berupa lembar angket motivasi siswa pada penelitian ini angket yang digunakan adalah angket yang pernah digunakan peneliti sebelumnya, membuat lembar observasi pengajaran guru.
- 5) Melakukan revisi instrumen jika diperlukan.

b. Tahap pelaksanaan penelitian dan analisis data, terdiri dari:

- 1) Setelah dilakukan uji homogenitas terlebih dahulu maka ditentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui pengundian.
- 2) Implementasi penerapan pembelajaran menggunakan strategi *Make A Match* pada pelajaran Matematika pokok bahasan yang telah dipilih
- 3) Melakukan ujian akhir materi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
- 4) Memberikan angket motivasi belajar pada siswa kelas eksperimen setelah adanya perlakuan begitu juga pada kelas kontrol
- 5) Analisis data temuan
- 6) Menyusun laporan penelitian berbentuk skripsi dan membuat kesimpulan

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara dari rumusan masalah yang telah dikemukakan. Selanjutnya hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nihil (H_o) sebagai berikut:

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan dengan penerapan strategi *Make A Match* terhadap motivasi belajar siswa.

Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dengan penerapan strategi *Make A Match* terhadap motivasi belajar siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester awal tahun ajaran 2011-2012 di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pulau Burung Indragiri Hilir, yang beralamat Jalan Pinang No. 1 Kecamatan Pulau Burung dengan perincian sebagai berikut:

1. Pengajuan Sinopsis : Bulan April 2011
2. Penulisan proposal : Bulan Juni 2011
3. Seminar Proposal : Juni-Oktober 2011
4. Penelitian : Oktober-November 2011
5. Penulisan Skripsi : Desember 2011-Januari 2012

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian.¹ Dalam penelitian ini populasi yang diambil adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pulau Burung tahun ajaran 2011/2012 yang terdiri dari tiga kelas yaitu VIIIA, VIIIB dan VIIC.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi.² Dalam penelitian ini sampel terbagi dalam dua kelas yaitu satu kelas sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan strategi *Make A Match* dan satu kelas kontrol

¹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), hal. 130

²*Ibid*, hal. 131

dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik *sampling* yang digunakan peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan tertentu dalam pengambilan sampelnya atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu.³ Pertimbangan yang dimaksud adalah alasan bahwa sampel kedua kelas homogen, yaitu dengan melakukan uji homogenitas kelas. Selanjutnya untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan teknik pengundian, dan didapat kelas VIIIA sebagai kelas eksperimen sementara kelas VIIIB sebagai kelas kontrol.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah :

1. Wawancara, yaitu dengan cara melakukan dialog secara lisan dimana peneliti mengajukan pertanyaan kepada informan, dan informan akan menjawabnya secara lisan. Adapun yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pulau Burung Indragiri Hilir beserta stafnya dan guru bidang studi Matematika kelas VIII.
2. Dokumentasi, digunakan untuk mengumpulkan data yang bertujuan untuk mengetahui sejarah sekolah, keadaan guru dan siswa, sarana, dan prasana yang ada di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pulau Burung Indragiri Hilir.

³Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 63

3. Observasi, yaitu dengan melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru. Observasi ini dilakukan tiap kali tatap muka, dengan tujuan untuk melihat perkembangan dalam proses pembelajaran.
4. Angket, yaitu sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Adapun peneliti akan menyebarkan angket kepada responden untuk menjangkit data yang diperlukan, dalam penelitian ini angket yang dipakai adalah angket motivasi yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

D. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif, yaitu data yang didapat dari penyebaran angket. Untuk analisis data kuantitatif yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah statistik nonparametrik. Statistik nonparametrik digunakan digunakan untuk menganalisis data yang berbentuk ordinal dan nominal.⁴ Karena dalam penelitian ini data yang didapat berbentuk data ordinal maka rumus yang digunakan adalah *Mann Whitney U Test*. Uji *Mann Whitney U Test* digunakan untuk menguji signifikansi hipotesis komparatif dua sampel independen bila datanya berbentuk ordinal, tes ini merupakan tes yang terbaik untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel independen bila datanya berbentuk ordinal.⁵

Test *Mann Whitney U Test* di gunakan untuk menguji keberhasilan dengan membandingkan bobot dari motivasi siswa yang diberikan tindakan dengan siswa yang hanya diajarkan dengan metode pembelajaran

⁴Sugiyono, *Statistik Nonparametrik*. (Bandung: Alfabeta, 2004), hal. 60

⁵*Ibid*, hal. 60

konvensional. Selanjutnya untuk menguji apakah pembelajaran dengan menggunakan strategi *Make A Match* berpengaruh terhadap motivasi belajar Matematika siswa. Tahapan yang dilakukan antara lain:

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan adalah uji *Chi Square Test* (Chi Kuadrat) dengan menggunakan rumus:

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan:

X^2 = Harga chi kuadrat

f_o = Frekuensi yang di observasi

f_e = Frekuensi teoritis

Jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, maka data kelas dalam sebaran Normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti mempunyai varians yang sama. Uji homogenitas disebut juga uji kesamaan varians. Cara yang paling sederhana untuk menguji homogenitas varians populasi dapat dilakukan dengan uji F dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Kriteria pengujian :

Jika : $F_{hitung} > F_{tabel}$, tidak homogen

Jika : $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, homogen

3. Uji Hipotesis

Teknik analisis data yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah statistik nonparametris yang dikutip dari Sugiyono dengan menggunakan rumus *Mann Whitney U Test*, dengan besar sampel pertama dan sampel kedua dinyatakan dengan n_1 dan n_2 , maka langkah-langkah pengujiannya sebagai berikut:

- 1) Gabungkan kedua sampel independen dan beri jenjang atau rangking pada tiap-tiap anggotanya mulai dari nilai terkecil sampai nilai terbesar, dimana dalam penelitian ini adalah nilai dari angket. Untuk memudahkan dapat disusun *array* lebih dahulu, apabila ada dua atau lebih nilai yang sama maka digunakan jenjang rata-rata.
- 2) Hitunglah jumlah jenjang masing-masing bagi sampel pertama dan kedua dan notasikan dengan R_1 dan R_2 .
- 3) Untuk uji statistik U dihitung rumus yang digunakan adalah:

Untuk sampel pertama digunakan rumus berikut:

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

dan untuk sampel kedua digunakan rumus berikut:

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - R_2$$

Keterangan:

U_1 : jumlah peringkat 1

U_2 : jumlah peringkat 2

n_1 : jumlah sampel 1

n_2 : jumlah sampel 2

R_1 : jumlah rangking pada sampel n_1

R_2 : jumlah rangking pada sampel n_2

- 4) Dari dua nilai U yang didapat, nilai yang digunakan adalah nilai U yang lebih kecil. Nilai yang lebih besar ditandai dengan U'. Sebelum pengujian dilakukan perlu diperiksa apakah telah didapatkan U atau U' dengan cara membandingkannya dengan $\frac{n_1 n_2}{2}$. Bila nilainya lebih besar dari $\frac{n_1 n_2}{2}$ nilai tersebut adalah U' dan nilai U dapat dihitung dengan rumus: $U = n_1 n_2 - U'$
- 5) Bandingkan nilai U dan U' dalam tabel *Mann Whitney U* (untuk n_1 dan n_2 kecil dari 20), jika n_1 dan n_2 besar dari 20 maka dilakukan analisis dengan menggunakan pendekatan rumus Z dan melihat pada tabel Z.
- 6) Dengan kriteria pengambilan keputusan jika sampel < 20 adalah:

H_0 diterima apabila $U \geq U_\alpha$

H_0 ditolak apabila $U < U_\alpha$

Jika sampel ≥ 20 maka:

H_0 diterima apabila $-Z_{\frac{\alpha}{2}} \leq Z \leq Z_{\frac{\alpha}{2}}$

H_0 ditolak apabila $Z > Z_{\frac{\alpha}{2}}$ atau $Z < -Z_{\frac{\alpha}{2}}$
- 7) karena rumus diatas digunakan apabila jumlah $n_1 + n_2 \leq 20$, didalam penelitian ini jumlah $n_1 + n_2 \geq 20$ maka rumus *Mann Whitney U Test*

yang di gunakan adalah dengan menggunakan pendekatan rumus Z, rumusnya yaitu:

mencari nilai U yang terkecil dengan rumus:

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - R_2$$

Untuk menentukan nilai U yang digunakan maka dihitung dengan rumus:

$$U = n_1 n_2 - U'$$

Mencari mean atau rataa digunakan rumus:

$$E(U) = \frac{n_1 n_2}{2}$$

Mencari standar deviasi dengan rumus:

$$\sigma U = \sqrt{\frac{n_1 n_2 (n_1 + n_2 + 1)}{12}}$$

Nilai standar dengan pendekatan rumus Z dihitung dengan rumus:

$$Z = \frac{U - E(U)}{\sigma U}$$

Dengan kriteria pengambilan keputusannya adalah:

$$H_0 \text{ diterima apabila } -Z_{\frac{\alpha}{2}} \leq Z \leq Z_{\frac{\alpha}{2}}$$

$$H_0 \text{ ditolak apabila } Z > Z_{\frac{\alpha}{2}} \text{ atau } Z < -Z_{\frac{\alpha}{2}}^6$$

Sebelum melakukan analisis statistik, terlebih dahulu rumuskan hipotesa alternatif dan hipotesa nihilnya, yaitu:

⁶Djarwanto. PS, *Statistik Nonparametrik edisi 2003/2004*, (Yogyakarta: BPFE, 2003), hal.42

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan dengan penerapan strategi *Make a Match* terhadap motivasi belajar siswa.

Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dengan penerapan strategi *Make A Match* terhadap motivasi belajar siswa.

Apabila $Z_{hitung} > Z_{tabel(\frac{\alpha}{2})}$ atau $Z < -Z_{tabel(\frac{\alpha}{2})}$ maka hipotesa nol (H_0) ditolak dan hipotesa alternatif (H_a) di terima, artinya ada pengaruh yang signifikan apabila strategi *Make A Match* digunakan dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi siswa, dan bila $-Z_{tabel(\frac{\alpha}{2})} \leq Z_{hitung} \leq Z_{tabel(\frac{\alpha}{2})}$ maka hipotesa nol (H_0) diterima dan hipotesa alternatif (H_a) di tolak, artinya tidak ada pengaruh yang signifikan apabila strategi *Make A Match* digunakan dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi siswa.

BAB IV

PENYAJIAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah SMP Negeri 1 Pulau Burung

Awal berdirinya SMP Negeri 1 Pulau Burung melalui beberapa perubahan dari kebijakan Dinas Pendidikan Kabupaten Indragiri Hilir. Nama SMP pertama kali berdiri tahun 1993 bernama SMP Tunas Bangsa yang memprakasai berdirinya SMP tersebut adalah tokoh masyarakat yang bernama Bapak H. Nawawi. Dan pada tahun 1994 Nama SMP Tunas Bangsa berubah menjadi Sekolah Negeri yang bernama SMP Negeri 2 Kateman karena kecamatan Pulau Burung masih bergabung dengan Kecamatan Kateman. Sejalan dengan proses pemekaran wilayah maka pada Tahun 1997 SMP Negeri 2 Kateman berubah menjadi SMP Negeri 1 Pulau Burung, karena Pulau Burung telah berubah menjadi kecamatan setelah pemekaran daerah di wilayah Indragiri Hilir.

Pada Tahun 1997 Gedung SMP Tunas Bangsa yang berdiri diatas tanah seluas 20.000 M² tanah tersebut merupakan tanah hibah dari masyarakat Pulau Burung, jumlah gedung pertama kali berdiri terdiri dari tiga kelas dengan jumlah siswa 80 orang, satu buah kantor dan satu buah ruang guru, bangunan tersebut terletak di Jalan Pinang No. 1 Kecamatan Pulau Burung Kabupaten Indragiri Hilir. Pada tanggal 01 April 1994 peresmian SMP Tunas Bangsa menjadi SMP 2 Kateman, dengan penambahan dua buah gedung, lalu pada tahun 1997 SMP 2 Kateman berubah menjadi SMP Negeri 1 Pulau Burung.

Sekarang SMP Negeri 1 Pulau Burung memiliki total kelas dari kelas VII hingga kelas IX adalah sepuluh lokal, yaitu 4 lokal kelas VII, 3 lokal kelas VIII dan 3 lokal kelas IX.

2. Nama-nama kepala sekolah SMP Negeri 1 Pulau Burung

Nama-nama Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Pulau Burung dari pertama berdiri hingga sekarang:

Tabel IV.A
Nama-nama kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 1
Pulau Burung

No	Nama	Pangkat	Periode	Keterangan
1	Victoria	Pembina (IV.a)	1994-1999	Mutasi kepala sekolah SMP Kuala Enok
2	M. Jalil	Pembina (IV.a)	1999-2010	
3	Jaidi, SE	Pembina (IV.a)	2010-sekarang	Mutasi pengawas SMP Kab. Inhil

Sumber : Kantor TU SMP Negeri 1 Pulau Burung Tahun 2011

Visi dan Misi sekolah

Visi :

Mewujudkan Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pulau Burung sebagai Sekolah yang berprestasi dengan IMTAQ dan IPTEK.

Misi :

1. Menegakkan disiplin sekolah.
2. Melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien.
3. Melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler olah raga prestasi
4. Mengembangkan pendidikan bidang informasi dan teknologi (komputer).

Tujuan dan sasaran:

1. Mencapai suasana lingkungan sekolah dengan menanamkan nilai ajaran agama dalam bentuk peningkatan Iman dan Taqwa.
2. Menciptakan situasi belajar yang efektif dan kondusif dengan daya dukung tenaga pendidikan yang berkompetensi dalam bidangnya.
3. Menerapkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Meningkatkan kemampuan akademik siswa sehingga tercapainya hasil/prestasi belajar maksimal.

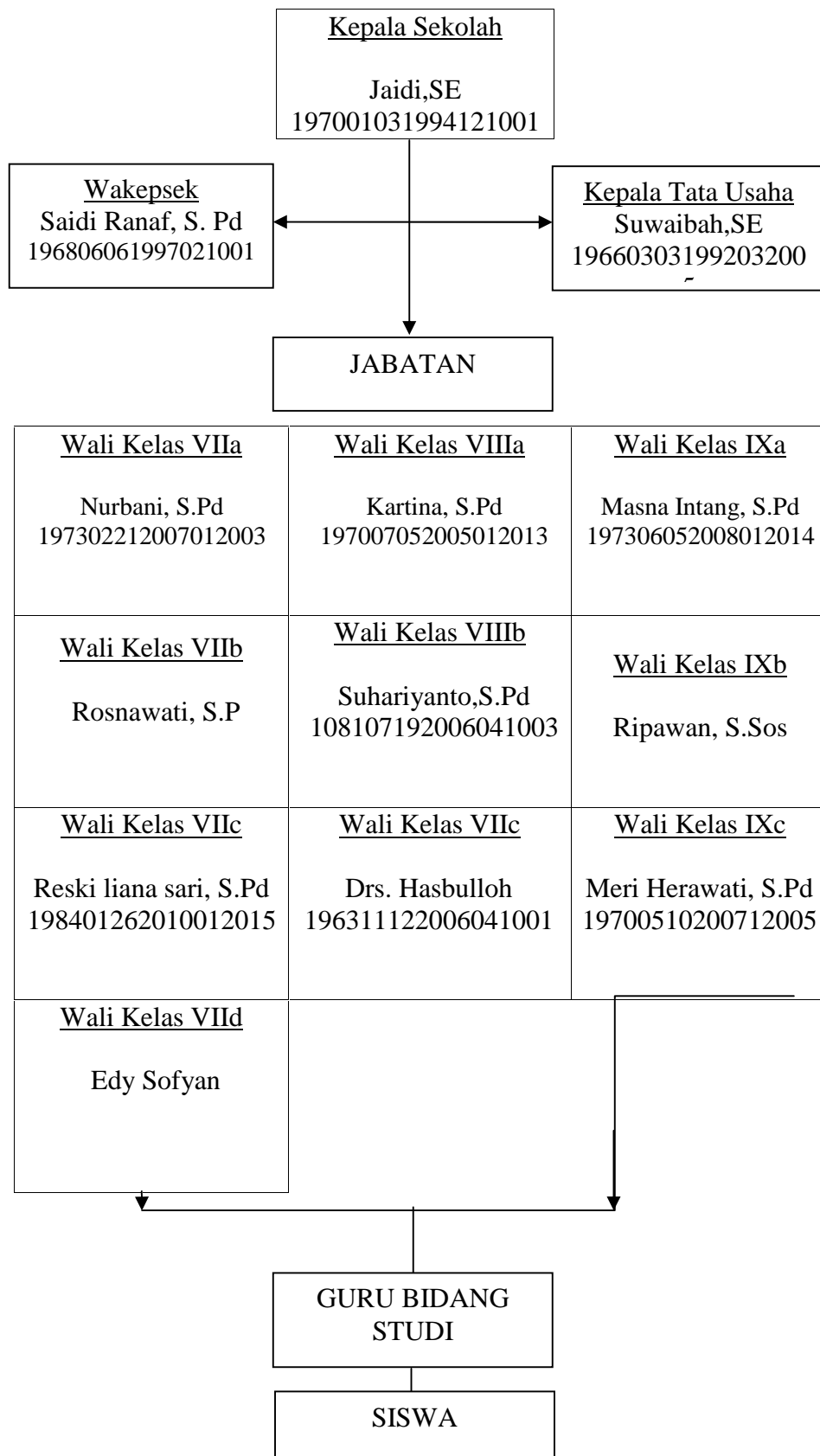
3. Kurikulum

Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pulau Burung VII, VIII dan IX menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Adapun bidang studi yang diajarkan adalah :

- a. Pendidikan agama
 - 1) Pendidikan agama Islam
 - 2) Pendidikan agama Kristen
- b. Pendidikan Dasar Umum
 - 1) Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan
 - 2) Matematika
 - 3) Ilmu Pengetahuan Alam terdiri atas :
 - a) Biologi
 - b) Fisika
 - 4) Bahasa Indonesia

- 5) Bahasa Inggris
- 6) Bahasa Arab
- 7) Ilmu Pengetahuan Sosial Terdiri atas :
 - a) Sejarah
 - b) Geografi
 - c) Ekonomi
- 8) Penjaskes
- 9) Muatan Lokal terdiri atas :
 - a) TAM (Tulisan Arab Melayu)
 - b) Seni Budaya
 - c) TIK
 - d) Pertanian

**Struktur Organisasi SMP Negeri 1 Pulau Burung
Tahun Ajaran 2011-2012**



4. Keadaan guru

Nama – Nama Majelis Guru SMP Negeri 1 Pulau Burung:

Tabel IV.B
Nama – nama Majelis Guru SMP Negeri 1 Pulau Burung

No	Nama	Pangkat	Mata pelajaran	Ket
1	Saidi Ranaf S.Pd 196806061997021001	Pembina (IV.a)	Matematika	
2	Neneng Ariani, SE 196701061994032004	Pembina (IV.a)	Matematika/IPA	
3	Ermayati, S.Pd 197308282005012004	Penata Muda/III.b	Bahasa Inggris	
4	Kartina, S.Pd 197007052005012013	Penata Muda/III.b	IPS	
5	Suhariyanto, S.Pd 108107192006041003	Penata Muda/III.a	IPS	
6	Drs. Hasbulloh 196311122006041001	Penata Muda/III.a	Armel	
7	Nurbani, S.Pd 197302212007012003	Penata Muda/III.a	PPKN	
8	Meri Herawati, S.Pd 19700510200712005	Penata Muda/III.a	PPKN	
9	Siti Fatimah, S.Ag 197301132007012002	Penata Muda/III.a	Agama	
10	Masna Intang, S.Pd 197306052008012014	Penata Muda/III.a	Bhs. Indonesia	
11	Reski liana sari, S.Pd 198401262010012015	Penata Muda/III.a	Kesenian	
12	Rosnawati, S.P	-	Pertanian	
13	Edy Sofyan	-	Olahraga	
14	Ripawan, S.Sos	-	TIK	
15	Lusiana Nasution	-	Guru Agama Kristen	

Sumber : Kantor TU SMP Negeri 1 Pulau Burung Tahun 2011

5. Keadaan Tenaga Administrasi

Tabel IV. C
Nama-nama tenaga administrasi Sekolah Menengah Pertama Negeri 1
Pulau Burung

No	NAMA/NIP	JABATAN	PENDIDIKAN TERAKHIR
1	Suwaibah,SE 196603031992032005	Kepala TU	S1
2	Mursidawati,Amd.Kom -	TU	D3
3	Adi Putra -	TU	SMA

Sumber : Kantor TU SMP Negeri 1 Pulau Burung Tahun 2011

6. Keadaan siswa SMP Negeri 1 Pulau Burung

Tabel IV. D
Keadaan siswa SMP Negeri 1 Pulau Burung

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	VIIa	10	18	28
	VIIb	13	17	30
	VIIc	12	19	31
	VIIId	9	22	31
2	VIIIa	12	21	33
	VIIIb	16	17	33
	VIIIc	11	20	31
3	IXa	10	23	33
	IXb	13	18	31
	IXc	12	18	30
	Jumlah	118	193	311

Sumber : Kantor TU SMP Negeri 1 Pulau Burung Tahun 2011

7. Data Keadaan Sarana dan Prasarana Sekolah

Tabel IV. E
Keadaan Sarana dan Prasarana
SMP Negeri 1 Pulau Burung

No	Jenis Ruangan	Jumlah Ruangan	Kondidisi ruangan		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Ruang kelas	11	10	1	
2	Ruang kepala sekolah	1	1		
3	Ruang guru	1	1		
4	Ruang tata usaha	1	1		
5	Ruang perpustakaan	1	1		
6	Ruang labor IPA	1	1		
7	Ruang keterampilan	1	1		
8	Ruang ibadah	1	1		
9	Kantin sekolah	2	2		
10	Ruang komputer	1	1		
11	WC guru	2	2		
12	WC siswa	4	4	1	
13	Ruang OSIS	1	1		
14	Ruang UKS	1	1		
15	Ruang BP	1	1		
16	Ruang serba guna	1	1		
17	Lapangan upacara	1			
18	Lapangan olahraga	1			
19	Lahan untuk pertanian	1			

Sumber : Kantor TU SMP Negeri 1 Pulau Burung Tahun 2011

B. Penyajian Data

Dalam Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat apakah ada perbedaan motivasi belajar matematika siswa yang menggunakan strategi *Make A Match* dan menggunakan pembelajaran konvensional.

1. Tahap persiapan

Pada tahap ini Peneliti mempersiapkan semua keperluan dalam Penelitian, sebagai berikut:

- a. Menentukan waktu Penelitian dengan pihak sekolah dan guru mata pelajaran matematika di sekolah tersebut.

b. Menentukan populasi dan sampel penelitian

Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas VIIIA, VIIIB dan VIIC. Untuk menentukan sampel dalam Penelitian dilakukan uji homogenitas melalui tes kemampuan awal. Setelah dilakukan tes maka didapat kelas VIIIA dan kelas VIIIB, selanjutnya diadakan pengundian untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dan didapat kelas VIIIA sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan strategi *Make A Match* dan kelas VIIIB sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional.

c. Menentukan materi yang dikaji.

Adapun materi yang dikaji pada penelitian ini adalah: Persamaan Garis Lurus.

d. Mempersiapkan silabus (Lihat Lampiran A) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran untuk strategi strategi *Make A Match* dan pembelajaran konvensional, serta membuat kartu yang berisi soal dan jawaban sebagai bahan untuk mengajar karena menggunakan strategi *Make A Match*.

e. Membuat instrument penelitian berupa angket motivasi dan lembar observasi.

2. Tahap pelaksanaan

Tabel IV.F
Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Strategi Pembelajaran	Kelas	Tanggal Pelaksanaan	Jadwal Pelajaran
1	Make A Match	VIIIa	3 November s/d 28 November 2011	Senin Jam: 08.10-09.30 WIB
				Kamis Jam: 07.30-08.50 WIB
2	Pembelajaran konvensional	VIIIb		Selasa Jam: 07.30-08.50 WIB
				Kamis Jam: 09.00-10.20 WIB

Adapun kegiatan yang Peneliti lakukan dalam menerapkan strategi *Make A Match* dan pembelajaran konvensional adalah sebagai berikut:

a. Pelaksanaan strategi *Make A Match*

1. Pertemuan pertama (03 November 2011)

Pada pertemuan pertama ini kegiatan pembelajaran dipusatkan pada pengertian persamaan garis, menentukan koordinat titik pada bidang kartesius, dan dapat membedakan bentuk-bentuk persamaan garis.

Pada kegiatan awal pembelajaran guru dalam hal ini peneliti melakukan apersepsi terlebih dahulu dengan memotivasi siswa agar lebih bersemangat untuk belajar dengan cara mengaitkan materi yang akan dibahas dengan keuntungan yang akan didapat dalam kehidupan sehari-hari siswa, guru dapat mengambil sedikit pembahasan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pada kegiatan inti guru membagi siswa terlebih dahulu, setelah itu guru menerangkan apa itu garis lurus, bagaimana bentuk garis lurus setelah siswa memahami apa itu garis lurus masuk pada menentukan koordinat titik pada bidang kartesius setelah selesai diterangkan guru membuka sesi tanya jawab dan jika tidak ada pertanyaan dari siswa maka guru akan membagikan kartu yang berisi soal dan jawaban.

Pada kegiatan penutup guru dan siswa menyimpulkan pelajaran mengenai garis lurus dan jika masih ada waktu guru akan meriview secara singkat mengenai materi dan juga memberikan PR.

2. Pertemuan kedua (07 November 2011)

Pada pertemuan kedua materi yang diajarkan dan akan dibahas bersama siswa adalah menentukan gradien dari suatu persamaan dan juga menentukan gradient dari persamaan yang berbentuk $y = mx$, $y = mx + c$, dan $ax + by + c = 0$, pada kegiatan awal guru melakukan apersepsi kepada siswa dan melakukan review materi yang diajarkan minggu lalu sehingga dalam pembelajaran selanjutnya siswa masih memiliki ingatan dengan materi yang lalu, sehingga akan relevan dengan materi yang akan dipelajari.

Pada kegiatan inti guru menerangkan materi yang akan pelajari setelah informasi disampaikan dan siswa dapat memahami maka masuk ke sesi pembagian kartu yang berisi

soal dan jawaban, pada pertemuan kedua ini kelompok yang menerima kartu soal dan jawaban serta kelompok penilai berbeda dengan pertemuan pertama.

Kegiatan penutup guru menutup pelajaran dan melakukan kesimpulan bersama-sama dengan siswa.

3. Pertemuan ketiga (10 November 2011)

Pada pertemuan ketiga materi yang diajarkan peneliti adalah menentukan persamaan garis yang melalui sebuah titik dan mempunyai gradient m dan mempelajari bagaimana mencari persamaan garis yang melalui dua buah titik.

Pada kegiatan awal guru mengadakan pengulangan materi pelajaran yang lalu, setelah itu masuk ke materi yang baru dan diterangkan secara garis besar setelah itu guru membagikan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban, kegiatan selanjutnya adalah sama seperti pertemuan minggu lalu.

Kegiatan penutup sebelum guru dan siswa menyimpulkan secara bersama materi yang baru dipelajari, jika masih ada pertanyaan maka akan diterangkan kembali oleh guru dan jika ada siswa ada yang mau menerangkan kepada temannya juga diperbolehkan.

4. Pertemuan keempat (14 November 2011)

Pertemuan keempat masuk ke materi Persamaan garis yang melalui titik $A(x_1, y_1)$ dan sejajar $y = mx + c$ dan Persamaan garis yang melalui titik $A(x_1, y_1)$ dan tegak lurus garis

$y = mx + c$. Pada kegiatan awal guru melakukan apersepsi tentang materi pelajaran setelah itu mengadakan review materi minggu lalu sehingga nantinya jika ada pertanyaan yang relevan antara materi yang akan dipelajari dengan materi minggu lalu bisa dibahas.

5. Pertemuan kelima (17 november 2011)

Materi pada pertemuan kelima adalah Menentukan koordinat titik potong dari dua garis lurus dan Aplikasi persamaan garis lurus.

Pada kegiatan inti guru menerangkan bagaimana caranya menentukan titik potong dari dua buah persamaan garis lurus, diterangkan dahulu beberapa contoh setelah siswa memahami maka kartu soal dan kartu jawaban mulai dibagikan dengan dibantu oleh ketua kelas.

Kegiatan akhir adalah menyimpulkan pelajaran secara bersama, dan juga diingatkan kepada siswa bahwa pada pertemuan yang akan datang akan diadakan ulangan umum mengenai materi persamaan garis lurus.

6. Pertemuan keenam(24 November 2011)

Pada pertemuan keenam atau pertemuan terakhir dari penelitian ini adalah menyebar angket diisi selama ± 15 menit dan mengadakan ujian yang dilakukan dengan waktu ± 75 menit, dan Alhamdulillah pengisian angket dan ujian berjalan lancar.

b. Pelaksanaan pembelajaran konvensional

1. Pertemuan pertama(8 November 2011)

Pada pertemuan pertama ini kegiatan pembelajaran dipusatkan pada pengertian persamaan garis, menentukan koordinat titik pada bidang kartesius, dan dapat membedakan bentuk-bentuk persamaan garis. Pada kegiatan awal guru melakukan apersepsi dan mengabsen siswa, setelah itu masuk kegiatan inti pembelajaran guru menerangkan semua materi dan memberi contoh kepada siswa semua disampaikan dengan metode ceramah langsung dan jika ada pertanyaan dari siswa akan dibahas bersama dan jika tidak ada guru memberikan beberapa contoh soal dan dikerjakan oleh siswa.

Pada kegiatan penutup guru dan siswa sama-sama membuat kesimpulan mengenai materi yang baru saja di pelajari.

2. Pertemuan kedua(10 November 2011)

Pada pertemuan kedua materi yang diajarkan dan akan dibahas bersama siswa adalah menentukan gradien dari suatu persamaan dan juga menentukan gradient dari persamaan yang berbentuk $y = mx, y = mx + c, \text{ dan } ax + by + c = 0$, setelah melakukan apersepsi guru menerangkan bagaimana cara menentuka gradient dari suatu persamaan garis dan semua materi disampaikan oleh guru dengan metode ceramah siswa hanya sebagai pendengar, selanjutnya guru menerangkan bagaimana perbedaan mencari gradient dari persamaan yang

berbentuk $y = mx$, $y = mx + c$, dan $ax + by + c = 0$ setelah siswa memahami dengan beberapa contoh yang telah diberikan, maka akan diberikan soal yang dikerjakan oleh siswa secara individu.

Kegiatan penutup guru dan siswa menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari dan guru memberikan beberapa PR.

3. Pertemuan ketiga (15 November 2011)

Pada pertemuan ketiga materi yang diajarkan peneliti adalah menentukan persamaan garis yang melalui sebuah titik dan mempunyai gradient m dan mempelajari bagaimana mencari persamaan garis yang melalui dua buah titik. Semua bentuk kegiatan yang dilakukan hampir sama seperti pertemuan sebelumnya.

4. Pertemuan keempat (17 November 2011)

Pertemuan keempat masuk ke materi Persamaan garis yang melalui titik $A(x_1, y_1)$ dan sejajar $y = mx + c$ dan Persamaan garis yang melalui titik $A(x_1, y_1)$ dan tegak lurus garis $y = mx + c$. Pada kegiatan awal pembelajaran guru mengadakan review ulang materi yang telah lalu, supaya siswa dapat mengingat kembali pelajaran karena banyak dari siswa apabila ditanya materi yang lalu mereka tidak bias menjawab dengan benar.

Pada kegiatan inti guru menerangkan bagaimana sifat persamaan garis yang melalui sebuah titik dan tegak lurus dengan garis $y = mx + c$,

Pada akhir kegiatan belajar mengajar siswa dan guru menyimpulkan pelajaran yang telah dipelajari.

5. Pertemuan kelima (22 November 2011)

Materi pada pertemuan kelima adalah Menentukan koordinat titik potong dari dua garis lurus dan Aplikasi persamaan garis lurus.

Pada kegiatan inti guru menerangkan bagaimana mencari titik potong dari buah garis lurus dan mengaplikasikan persamaan garis lurus dalam kehidupan sehari-hari siswa sehingga para akan merasa bahwa pembelajaran matematika berguna dalam kehidupan sehari-hari mereka dan diharapkan siswa akan lebih bersemangat dan termotivasi untuk terus belajar.

6. Pertemuan keenam (24 November 2011)

Pada pertemuan terakhir adalah pengisian angket dan mengadakan ujian bersama mengenai materi persamaan garis lurus.

C. Analisis Data

1. Analisis Tahap Awal

Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang Peneliti lakukan adalah uji varians terbesar dibanding varians terkecil dengan menggunakan uji F. Pengujian homogenitas yang Peneliti lakukan adalah dari hasil *pre test*, *pre test* yang dimaksud adalah penyebaran angket di awal sebelum melakukan penelitian VIIIa dan VIIIb (Lihat Lampiran **B₁**) dan proses analisis pengujian tersebut peneliti lakukan menggunakan Microsoft Excel akan tetapi tetap berpedoman dengan rumus F dan juga tabel F, proses perhitungannya terangkum pada tabel berikut ini untuk analisis selengkapnya lihat lampiran **B₂**.

Tabel IV. E
Uji Homogenitas Kelas VIII

No	Kelas VIIla	Kelas VIIlb
1	65	65
2	70	65
3	65	70
4	65	70
5	75	65
6	65	65
7	65	65
8	70	75
9	70	65
10	80	65
11	70	75
12	70	65
13	70	65
14	75	60
15	75	65
16	70	65
17	65	65
18	65	60
19	65	65
20	80	65
21	65	60
22	70	65
23	70	65
24	65	60
25	70	65
26	60	65
27	70	70
28	65	65
29	65	70
30	70	65
31	75	70
32	65	70
33	70	65
Jumlah	2205	2110
Mean	66.81818182	63.93939394
Simpangan Baku	4.636400772	3.634587634
Varians	21.49621212	13.21022727

Dari perhitungan diatas di peroleh:

Kelas Ekpeimen $f_h =$	1.627240143	Kelas kontrol $f_h =$	0.614537
$f_t \ 5\% =$	1,82	$f_t \ 5\% =$	1,82

Data kelas akan Homogen jika $f_{hitung} < f_{tabel}$

Dengan melihat pada tabel F maka di dapat:

Nilai F tabel pada taraf signifikan 5%=1,82

Nilai F tabel pada taraf signifikan 1%=2,34

Sesuai dengan perhitungan di atas karena f_{hitung} lebih kecil dari f_{tabel} pada taraf 5% maka data homogen, artinya kedua kelas VIII memiliki motivasi yang sama.

2. Analisis tahap akhir

a. Uji Normalitas

Karena data motivasi siswa yang diperoleh dengan menyebarkan angket adalah data ordinal maka uji normalitas dapat langsung dilakukan, adapun langkah-langkah uji normalitas dapat dilihat pada lampiran I₃, di bawah ini adalah rangkuman dari uji normalitas:

Tabel IV. F
Uji Normalitas Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Kriteria
Experimen	1,3675	11,070	Normal
Kontrol	1,3802	11,070	Normal

Berdasarkan proses analisis diperoleh bahwa nilai X^2_{hitung} Kelas Ekperimen sebesar 1,3675 sedangkan untuk nilai X^2_{hitung} Kelas Kontrol sebesar 1,3802. Harga X^2_{tabel} dalam taraf signifikansi 5% adalah 11,070 untuk kedua kelas.

Kriteria pengujian :

Jika : $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$, Distribusi data Tidak Normal

Jika : $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, Distribusi data Normal

Diperoleh $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka dapat dikatakan bahwa data motivasi belajar matematika berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran I₃.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan untuk menguji Hipotesis Alternatif (H_a) yang menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa yang menggunakan strategi *Make A Match* dan Hipotesis Nihil (H_o) yang menyatakan tidak terdapat perbedaan motivasi belajar Matematika menggunakan Strategi *Make A Match* di SMP Negeri 1 Pulau Burung, proses analisis data yang digunakan adalah analisis nonparametrik dengan rumus *Mann Whitney U Test* dengan pendekatan rumus Z untuk sampel yang ≥ 20 . Adapun analisisnya terdapat pada tabel berikut:

Tabel IV. G
Analisis Mann Whitney U Test

No	KELAS EKPERIMEN		KELAS KONTROL	
	Nilai yang di urutkan	Rangking yang diurutkan	Nilai yang di urutkan	Rangking yang diurutkan
1	60	8	52	1,5
2	61	11.5	52	1,5
3	63	17	54	3
4	64	20	57	4
5	65	21	58	5
6	67	23,5	59	6
7	68	25,5	60	8
8	68	25,5	60	8
9	69	27,5	61	11.5
10	69	27,5	61	11.5
11	70	30,5	61	11.5
12	71	33.5	62	14
13	73	39.5	63	17
14	73	39.5	63	17
15	73	39.5	63	17
16	74	44	63	17
17	74	44	66	22
18	78	50.5	67	23,5
19	78	50.5	69	29
20	78	50.5	70	30,5
21	78	50.5	71	33.5
22	78	50.5	71	33.5
23	79	54.5	71	33.5
24	79	54.5	72	36
25	80	57.5	73	39.5
26	80	57.5	73	39.5
27	81	60	73	39.5
28	82	61.5	74	44
29	82	61.5	76	46
30	83	63	77	47
31	85	64	78	50.5
32	87	65	80	57.5
33	88	66	80	57.5
Jumlah		1235		759

Mencari nilai untuk U_1 :

$$\begin{aligned}
 U_1 &= n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1 \\
 n_1 &\approx 33 \\
 n_2 &\approx 33 \\
 R_1 &= 1235 \\
 U_1 &= 33 \times 33 + \frac{33(33 + 1)}{2} - 1235 \\
 &= 1089 + \frac{33(34)}{2} - 1235 \\
 &= 1089 + \frac{1122}{2} - 1235 \\
 &= 1089 + 561 - 1235 \\
 U_1 &= 415
 \end{aligned}$$

Mencari nilai untuk U_2 :

$$\begin{aligned}
 U_2 &= n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - R_2 \\
 n_1 &\approx 33 \\
 n_2 &\approx 33 \\
 R_2 &= 759 \\
 U_2 &= 33 \times 33 + \frac{33(33 + 1)}{2} - 759 \\
 &= 1089 + \frac{33(34)}{2} - 759 \\
 &= 1089 + \frac{1122}{2} - 759 \\
 &= 1089 + 561 - 759 \\
 U_2 &= 891
 \end{aligned}$$

Maka diperoleh nilai $U' = U_2 = 891$

Untuk mencari nilai U yang digunakan dihitung dengan rumus:

$$U = n_1 n_2 - U'$$

$$U = 33 \times 33 - 891$$

$$U = 1089 - 891 = 198$$

Cari nilai mean dengan rumus:

$$E(U) = \frac{n_1 n_2}{2}$$

$$E(U) = \frac{33 \times 33}{2} = \frac{1089}{2}$$

$$E(U) = 544,5$$

Lalu Mencari standar deviasi dengan rumus:

$$\begin{aligned}\sigma U &= \sqrt{\frac{n_1 n_2 (n_1 + n_2 + 1)}{12}} \\ &= \sqrt{\frac{33 \times 33 (33 + 33 + 1)}{12}} \\ &= \sqrt{\frac{1089(67)}{12}} \\ &= \sqrt{\frac{72963}{12}} \\ &= \sqrt{6080,23}\end{aligned}$$

$$\sigma U = 77,97$$

Standar deviasi dari data diatas adalah 77,97

Dan mencari nilai standar dengan pendekatan rumus Z dihitung dengan rumus:

$$Z = \frac{U - E(U)}{\sigma U}$$

Nilai U yang digunakan adalah = 198

Nilai $E(U)$ yang digunakan adalah = 544,5

Nilai σU yang digunakan adalah = 77,97

$$Z = \frac{198 - 544,5}{77,97}$$

$$Z = -4,4440$$

Dengan kriteria pengambilan keputusannya adalah:

$$H_0 \text{ diterima apabila } -Z_{\frac{\alpha}{2}} \leq Z \leq Z_{\frac{\alpha}{2}}$$

$$H_0 \text{ ditolak apabila } Z > Z_{\frac{\alpha}{2}} \text{ atau } Z < -Z_{\frac{\alpha}{2}}$$

$$Z = -4,4440$$

$$-Z_{\frac{\alpha}{2}} = \frac{005}{2} = 0,025$$

$$-Z_{0,025} = -1,97$$

$$Z_{hitung} = -4,4440 < -Z_{tabel(0,025)} = -1,97$$

Setelah dilakukan analisis ternyata H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya Terdapat perbedaan yang signifikan dengan penerapan strategi *Make A Match* terhadap motivasi belajar siswa dengan $Z_{hitung} = -4,4440 < -Z_{tabel(0,025)} = -1,97$ artinya motivasi kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol dan ini menunjukkan adanya perbedaan yang meyakinkan(signifikan). Perhitungan selengkapnya ada pada lampiran **I₄**, untuk melihat peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada lampiran **I₅** dan **I₆**.

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil uji homogenitas variansi dari hasil *pre test* dengan menggunakan uji varians terbesar dibanding varians terkecil dengan tabel F, dapat diketahui bahwa Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol tidak mempunyai perbedaan nilai kemampuan awal yang signifikan, sehingga dapat dikatakan bahwa kedua kelompok mempunyai keadaan awal yang sama. Setelah diberi perlakuan yang berbeda dalam proses pembelajaran, yaitu Kelas Ekperimen menggunakan strategi *Make A Match* dan Kelas Kontrol menggunakan pembelajaran konvensional diperoleh perbedaan perbandingan sebagai berikut: Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh $Z_{hitung} = -4,4440$ dan $-Z_{tabel(0,025)} = -1,97$, maka hipotesis alternatif(H_a) diterima, artinya motivasi kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol dan ini menunjukkan adanya perbedaan yang cukup meyakinkan(signifikan), dan perbedaannya memiliki rentang sebesar

$\pm 2,474$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar matematika siswa pada kelas yang menggunakan strategi *Make A Match* lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Rata-rata skor motivasi kelas eksperimen sebesar 74,48 %, sedangkan kelas kontrol sebesar 66,36% ada perbedaan sebesar $\pm 8,12$ %, sementara rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen perindikator sebesar 74,20% dan melalui strategi *Make A Match* ternyata indikator yang paling menonjol adalah indikator ke 6 yaitu adanya lingkungan yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik dengan rata-rata mencapai 76,97% sehingga dari penelitian ini dapat disimpulkan strategi *Make A Match* adalah strategi yang dapat membuat suasana belajar menjadi kondusif sehingga memungkinkan siswa belajar dengan nyaman dan tentunya memiliki motivasi belajar yang cukup kuat.

Dengan hasil penelitian di atas, maka proses belajar mengajar yang menggunakan strategi *Make A Match* lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa pada pokok bahasan persamaan garis lurus. Hal ini dikarenakan strategi pembelajaran *Make A Match* menciptakan suasana belajar yang kondusif dan memberikan kebebasan kepada siswa untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengerjakan soal yang diberikan, siswa juga mengerjakan soal secara bekerja sama dua orang, dan satu orang yang akan menilai hasil kerja kelompok tadi, jadi mereka dapat saling berdiskusi tentang hasil dari soal yang telah diberikan, siswa juga lebih diarahkan

berfikir kreatif dalam menemukan solusi dari permasalahan sehingga siswa yang mempunyai kemampuan rendah dapat mengembangkan ide-ide dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa Penggunaan strategi *Make A Match* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pulau Burung berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, diperoleh $Z_{hitung} = -4,4440$ dan $-Z_{tabel(0,025)} = -1,97$, maka hipotesis alternatif(H_a) diterima, artinya motivasi kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol dan ini menunjukkan adanya perbedaan yang cukup meyakinkan(signifikan), dan perbedaannya memiliki rentang sebesar $\pm 2,474$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar matematika siswa pada kelas yang menggunakan strategi *Make A Match* lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Rata-rata skor motivasi kelas eksperimen sebesar 74,48 %, sedangkan kelas kontrol sebesar 66,36% ada perbedaan sebesar 8,12 %, sementara rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen perindikator sebesar 74,20% dan melalui strategi *Make A Match* ternyata indikator yang paling menonjol adalah indikator ke 6 yaitu adanya lingkungan yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik dengan rata-rata mencapai 76,97% sehingga dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa strategi *Make A Match* adalah strategi yang dapat membuat suasana belajar menjadi kondusif sehingga memungkinkan siswa belajar dengan nyaman dan tentunya memiliki motivasi belajar yang cukup kuat.

Dengan hasil penelitian diatas, maka proses belajar mengajar yang menggunakan strategi *Make A Match* lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa pada pokok bahasan persamaan garis lurus. Hal ini dikarenakan strategi pembelajaran *Make A Match* menciptakan suasana belajar yang kondusif dan memberikan kebebasan kepada siswa untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengerjakan soal yang diberikan, siswa juga mengerjakan soal secara bekerja sama dua orang, dan satu orang yang akan menilai hasil kerja kelompok tadi, jadi mereka dapat saling berdiskusi tentang hasil dari soal yang telah diberikan, siswa juga lebih diarahkan berfikir kreatif dalam menemukan solusi dari permasalahan sehingga siswa yang mempunyai kemampuan rendah dapat mengembangkan ide-ide dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

B. Saran

1. Menurut penelitian yang telah dilakukan maka sebaiknya setiap guru khususnya guru mata pelajaran matematika dapat memilih strategi *Make A Match* sebagai salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.
2. Salah satu keuntungan menggunakan strategi *Make A Match* adalah dapat menciptakan suasana kelas dan menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa belajar dengan semangat.
3. Hendaknya dalam setiap pertemuan jangan lupa guru memotivasi siswa karena sesuai dengan umur siswa Sekolah Menengah Pertama yang paling suka dirangsang dengan hal-hal baru dan dimotivasi.

4. Guru harus berupaya mengadakan suatu aktivitas pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar untuk siswa.
5. Hendaknya guru yang menentukan siswa mana yang menerima kartu soal dan yang menerima kartu jawaban dan juga sebagai tim penilai, sehingga guru dapat mengetahui kemampuan siswa masing-masing dan siswa dapat merasakan pengalaman yang berbeda.
6. Salah satu kerugian dalam menerapkan metode Make A Match adalah siswa cenderung rebut dan banyak menghabiskan waktu karena terlalu banyak aktivitas siswa selain belajar.
7. Guru harus mengganti strategi pada setiap pembahasan supaya siswa menjadi lebih semangat karena menggunakan strategi baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Ankowo, Robertus, 2007, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, Jakarta: Graha Ilmu.
- Arikunto, Suharsimi, 2006, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, Syaifudin, 2010, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bahri, Syaiful, Djamarah,dkk,2006, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- _____, 2008, *Psikologi Belajar Edisi 2*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Danapriatna, Nana, 2005, *Pengantar Statistika*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Djarwanto, 2003, *Statistik Nonparametris*, Yogyakarta: BPFE-YOGYAKARTA.
- Hamalik, Oemar, 2001, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT . Bumi Aksara.
- Hartono, (2008), *Analisis Item Instrumen* , Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____, (2009). *Statistik Untuk Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hasan, M Iqbal, 2002, *Pokok-Pokok Materi Penelitian dan Aplikasinya*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- _____, 2010, *Pokok-Pokok Materi Statistik 2*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hasibuan, JJ dan Moedjiono, 2009, *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- <http://pakdesofa.blog2.plasa.com/archives/50>, 27/03/2012, 10:30.
- <http://www.scribd.com/doc/33398692/38/Pengertian-Motivasi-Belajar-Pada-dasarnya-motivasi-adalah-suatu-usaha-yang-disadari-untuk>. 27/03/2012, 11:20.
- <http://www.scribd.com/doc/33398692/38/hubungan-antara-motivasi-dengan-prestasi-belajar-siswa-pada-mata-pelajaran-geografi-di-kelas-xi-ips-sma-negeri-2>. 27/03/2012. 11:00
- <http://www.anneahira.com/pengaruh-motivasi-terhadap-prestasi-belajar-siswa.html>. 27/03/2012, 10:04.
- <http://penelitianindakankelas.blogspot.com/2009/03/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-make.html>. 27/03/2012, 10:47.

<http://pelawiselatan.blogspot.com/2009/04/model-pembelajaran-cooperative-dengan.html>. 27/03/2012, 10:44.

<http://wyw1d.wordpress.com/2009/11/06/model-pembelajaran-make-a-match-lorna-curran-1994/>.15-01-2012.20:20

http://repository.upi.edu/skripsilist.php?z_author=LIKE&x_author=&z_judul=LIKE&x_judul=hasil+belajar&z_no_panggil=LIKE&x_no_panggil=&z_fakultas=LIKE&x_fakultas=SPs&z_jurusan=LIKE&x_jurusan=Pendidikan+Matematika&z_pembimbing_satu=LIKE&x_pembimbing_satu=&z_pembimbing_dua=LIKE&x_pembimbing_dua=&psearch=&Submit=Search+%28*%29&psearchtype=AND. 20-12-2011.11:13

Iskandar, 2010, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Jakarta: GP. Press

Lie, Anita, 2002, *Cooperative Learning*. Jakarta: PT. Grasindo.

Model pembelajaran kooperatif "make a match" <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2073915-model-pembelajaran-kooperatif-match/#ixzz1oylWOXJL>. 21-11-2011.20:16

Mudjiono, Dimyati, 2009, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.

Nasution,S, 2006, *Asas-Asas Kurikulum*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.

_____, 2002, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.

_____, 2010, *Didaktik Asas-Assas Mengajar*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Noor, Juliansyah, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Purwanto, Ngalim, 1990, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Ramadhan, Tarmizi, <http://tarmizi.wordpress.com/2008/12/03/pembelajaran-kooperatif-make-a-match/20-12-2011>. 10:15

Risnawati, 2008, *Strategi Belajar Matematika*, Pekanbaru: Suska Press.

Sagala, Saiful, 2007, *Motivasi Belajar*, Jakarta: Nusamedia

Sanjaya,Wina. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Sardiman AM, 2007, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sukardi, 2009, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Suryabrata, Sumadi, 2011, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Silberman, L Melvin, 2006, *Active Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Jakarta: Nusamedia.
- Slavin, E Robert, 2005, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Jakarta: Nusamedia.
- Sudijono, Anas, 2009, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, 2004, *Statistik Nonparametris*, Bandung: Alfabeta.
- Suherman, Erman, 1999, *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Supangat, Andi, 2007, *Statistika dalam Kajian Deskriptif, Inferensi dan Nonparametrik*, Jakarta: Fajar Interpratama Offset
- Suprijono, Agus, 2009, *Cooperative Learning*, Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryabrata, Sumadi, 2011, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Suryosubroto B, 2009, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutikno, M. Sobry, 2007, *Menggagas Pembelajaran Efektif dan Bermakna*, Mataram: NTP Press.
- Trianto, 2007, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktik*, Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Uno, B. Hamzah, 2007, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, Uzer, *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Winardi, J, 2008, *Motivasi dan Pemotivasian*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Yamin, Martinis, 2003, *Teori Motivasi*, Jakarta: Pustaka Pelajar
- Zakaria, Effendi, dkk. *Trend Pengajaran dan Pembelajaran Matematik*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors SDN BHD.

